NOURS

［ノワーズ］
1994 vol.6

Entertainment communication for young adult

発売直前
緊急特集
プレイステーションの近未来

Voice Actor
檜山修之　緒方恵美

Singer
穴井夕子

Location
プラボ新神戸

Machine
エースドライバー
スパイラルフォール
ゼロス
ガンバレット
モスキートアタック

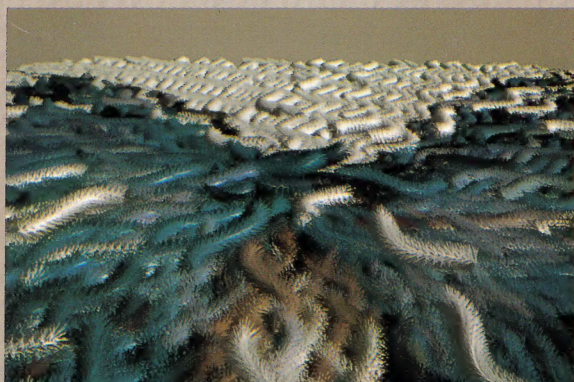
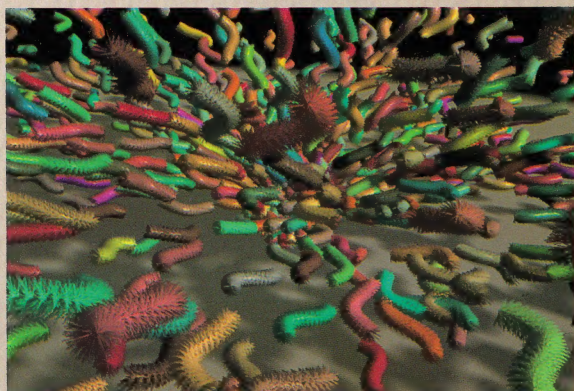
Namcot
幽遊白書　特別篇
スーパーファミリーサーキット
ミリティア
ワギャンパラダイス
パックパニック
パックインタイム

CD-ROM
ラス オブ ザ ゴッド
神々の怒り

Kyozo

Amusement to Entertainment
namco®

NOURS 1994 VOL.6 WINTER

INDEX

『FURBLE』写真はGWS内に生息する毛虫たちが繰り広げるCGアニメーションの一部です（シーグラフ'94 ART & DESIGNSHOWアニメーション部門及びスクリーニング・ルーム部門入選作品）。
ⒸY.OHBA 1994（ナムコCG開発部）

NOURS［ノワーズ］冬号
1994年11月30日発行　Vol.6
〒146　東京都大田区矢口2-1-21
㈱ナムコ
発行人／中村雅哉
編集人／古川尚美
AD.D／㈱パレット
COVER／Illusration by Kyozo Hayashi
印刷／凸版印刷㈱

PlayStation™

発売直前

【緊急特集】

プレイステーションの近未来

12月3日発売
￥39,800(税別)

〝次世代機〟と呼ばれるハイスペックなゲーム機が次々と登場する中、ついに、あの『プレイステーション』が発売される。アーケードで人気の業務用ゲームが自宅でできるとか、画質などは、業務用のより優れているとか、とにかく前評判は「スゴイ」の一点ばり。しかし、ちょっと待て！ その「面白さ」は、はたしてホンモノなんだろうか？

確かに日進月歩するハード技術の世界は、ときたま僕らの想像もつかないスペックを、しかもビックリする低価格でやってのけたりする。それだけなら話はわかる。しかし、ここはゲームの世界なのだ。

面白さが何たるか、ヒフ感覚で素早く察知するゲーマーたちに、ごまかしは通用しない。知らず知らずのうちにハマッテしまう、憎いくらいに楽しいソフト。そしてプレイヤーを「スゴイ！」とうならせる、ハイスペックなハード。この2つがそろってこそ、「面白い」の3文字が与えられるのだ。

SONYによるハードと、NAMCOによるソフト。このドッキングは、はっきり言って見モノだ。いったい、どんな展開になるのやら。その身辺をじっくり探ってみようじゃないか。

なんと言っても、あのソニーが家庭用ゲームマシンを作るんだ。これまでのゲーム機とは全然違うものになるんじゃないかって、期待に胸は膨らむばかり。『プレイステーション』は、とくに"グラフィック性能"がスゴイってウワサだけど、ほんとうのことなの? また、そんなスゴイゲーム機に対してナムコのソフトはどんなスタンスで出してくるの? お願い、教えて!…と、はやる気持ちを押えつつ、ハードとソフト、ふたりのキーパーソンに直撃インタビュー!

HARD WARE
SONY

ソニーが語る PlayStation ハード

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
取締役開発部長　久多良木　健氏

『プレイステーション』（以下PS）の、真の実力とは一体どんなものなのか? それを一足早く知りたくて、PSの生みの親、ソニー・コンピュータエンタテインメントの久多良木開発部長にお話を聞いた。

―PSの発想の原点は、どんなところにあるんでしょう?

「単純にいえば、画像のシンセサイザーのようなものを作りたかったんです。まるで楽器でも演奏するように、映像を自由に操ってみたかったんですね」

―企画を始めたキッカケは?

「もともと私は、'70年代は医療用、'80年代は放送用のデジタル画像処理をやっていたのですが、その技術をエンターテイメントに使えないものかと考えたんです。ちょうどこの頃、ファミコンやMSXが発売されましたが、リアルタイムでは動かないし、2次元（以下2D）処理しかできない。しかしこれがリアルタイムでしかも3次元（以下3D）で動けば、未来のゲームとしてイケル!と思いましたね。研究室で大金を掛けて作ることはできましたが、いつかは誰の手元にでも置けるようなものにしたかった。PSの構想が浮かび上がったのは、こんなことからです」。

―その時、発売時期や性能も想定してたんですか?

「（急ぎすぎて）なまじっかなものを作っても、ユーザーにはその違いが伝わらないだろうし、どこにでも作れるようなものでは、面白くない。またクリエーター側は、あまり早い時期に出しても開発環境が整わない、と…。しかしだからといって、のんびりしてるとヨソに先にやられてしまいますからねぇ（笑）。コンピュータ技術は、3年に1回リファインされるので、その先端を捕らえようと思いました。それが'94年だったんです」。

【PROFILE】
1950年生まれ。ソニー入社後、情報処理研究所に所属。その後ホームビデオ事業本部を経て、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント取締役開発部長に就任。ノンジャンルで、あらゆるゲームをプレイする。

「"嘘でしょうけど、できたら面白い"と軽く言われました（笑）」

―PSは"マルチメディア・マシン"ではなく、"ゲーム・マシン"だと言うことですが?

「最初から"ゲーム"にこだわっています。ですから、LSIのプロトタイプが'93年の中頃にできた時、すぐにゲームを作っている方に見てもらいました」。

―で、その時の反応はいかがでした?

「"嘘でしょうけど、できたら面白い"と軽く言われました（笑）。"嘘じゃないんですけどねぇ…"と言っても、信じてもらえないんですよ」。

―ゲーム機として最もこだわっているところは?

「やはり3Dですね。家庭用ゲーム機の2Dの表現様式も固まってきて、続編や似たソフトが多い。当初は、3Dなんてゲームじゃない、と言われたんですけど、ナムコさんやセガさんが業務用で3Dを始め、衝撃を与えた。それでやっとゲームの姿が理解されました」。

―PSはリアルタイムへのこだわりも、かなりのようですが…。

「こだわってますねぇ!（笑）。例えばPSでは1秒間に60フレームでの処理が可能です。やはり30と60では、単純に密度が倍ですし、まったく異なった感じになります。ゲームの本質に関わる部分のクォリティは落としたくないですからねぇ。これからクリエイターの方たちがどんな使い方をしてくれるか、どんなソフトを出してくれるかが楽しみですよ」。

―最後に自信のほどは?

「ヘビーユーザーが最初に、"あれは凄い!"と言わない限り、ゲーム機としては伸びないでしょう。そして現時点ではPSは、満足して頂けるハードだと思っています」。

プレイステーション　スペック

項目	内容
メインCPU	32ビットRISCカスタム（R3000カスタム）
グラフィックプロセッサ（GPU）	
スプライト描画性能	最大表示4000個（1／60秒）
フルカラー表示	最大1677万色
解像度	256×224〜720×480ドット
ジオメトリエンジン（GTE）	
頂点演算性能	450万頂点（150万ポリゴン／フラット）
テクスチャーマッピング、グーローシェーディング、フォグ、デプスキューイング可能	
サウンドプロセッサ	
同時発音数	24チャンネル

namco® SOFT WARE

ナムコが語る ソフト

株式会社ナムコ
CS開発部長　横山　茂氏

どんな優れたハードでも、ソフトがなければ始まらない。当然PS用にも、多くのソフトの開発が進められている。中でも、アーケードで大人気ソフトの移植が話題となっている、ナムコの横山開発部長にお話を聞いた。

―PSの第一印象はどうでした？

「スペックを見た時に、単純に〝スゴイ！〟と思いましたね。同時に〝こんなスゴイもの、一体いくらで売るんだろう？〟って（笑）。これまでの家庭用ゲーム機とは一味も二味も違う、ファミコンからスーファミになった時よりも、グーンとアップするハードウェアですね」。

―グラフィック性能が極めて高いと聞いてますが？

「ソニーさんは、これからのゲームの方向性を〝3D〟と読み取られ、広く浅いハードではなく、その部分に特化したハードとして設計したんだと思います。〝次世代機＝マルチメディア〟―私の嫌いな言葉なんですが（笑）―のように言われますが、ソニーさんはPSをマルチメディア・マシンではなく、あくまでもゲームマシンだと位置づけている。それは実際にスペックにも現われてますし、その想いが集約されているマシンですから、作り甲斐がありますね」。

―実際に開発を進めての感想はいかがですか？

「うちが最初に出すのは、業務用からの移植ものです。業務用と比べると制約もあるし、初めてのハードなので、それなりに苦労も多いですよ。でも実際に『リッジレーサー』などが、満足のいくレベルで再現されています。これは、それだけ優れたハードであると言えますね。苦労もありますが、結果としてメリットの方が多いですね」。

―そのメリットとは？

「3Dが得意なマシンですけど、強力なスプライト機能もあるので、今までの延長線にある2Dのゲームも面白くなりますよ。また、メディアがCD-ROMと言うことで、540M（メガ）もの大容量が使えます。PSならこれができるって言うより、〝何でもアリ〟になったってことです。どんな方向からのアプローチもできますね。だから、ある種の制約はなくなりました」。

「〝何でもアリ〟になって、どんな方向からのアプローチもできますね」

―〝ある種の制約〟とは？

「少なくとも、企画段階での制約はないですね。これまでは発想の段階で、「これはダメ」「あれはダメ」と切り捨てていたものが、とりあえずは何を考えても大丈夫ですから。実際の制作では取捨選択はありますけどね。だから現場のスタッフも気合いが入っている。移植は業務用と比べ遜色がない、というより業務用を越えるものを作ろうと、もう意地になってやってますよ（笑）」。

―現在発表されている、業務用から移植される3タイトルは、どんなとこが変わるんでしょうか？

「それぞれ変更点はあるので、一言では言えませんが、どのゲームについても、ゲーム仕様面では業務用にあってPSに無いと言う要素はありません。むしろプラスされている部分もあります。もちろん、業務用にはかなわないな、というところもありますが、絶対満足してもらえる仕上がりになると思います」。

―これまでの家庭用の人気シリーズへの期待も大きいと思うんですけど。

「まだ未定ですが、例えば『ファミスタ』や『プライムゴール』を出すとしても、単純な移植ではなく、PSならではのソフトにしたいと思っています。容量も存分に使えるので大作にも挑戦したいですね。ソフトの品揃えとクォリティには自信がありますから」。

【PROFILE】
1956年生まれ。
'78年㈱ナムコ入社後、一貫して開発畑を歩み、業務用、家庭用双方のゲーム制作に関わる。現CS開発部長。今までで一番好きなゲームは『マッピー』。

ここから先は社員といえども、おいそれと入れない。㊣企業秘密がつまっているナムコ開発室のドア。

PlayStation

興奮のドリフトターン
リッジレーサー

1年前の秋、ゲームセンターで見つけたドライブゲームにはブルッた。それまでのゲームとは、明らかに映像の細かさ、滑らかさが違っていたから。技術の進歩はスゴイ。わずか1年余りで、君の部屋でコイツができる。『リッジレーサー』。ゲーム仕様、ビジュアル、コース、サウンドとどれをとっても限りなく業務用に近い。ATとMTの選択、初級・中級・上級・タイムトライアルとプレイヤーの難易度に合わせたモード、BGMのセレクトまでできる。そして別売りではあるがナムコ アナログ コントローラ=ネジコンまで用意してしまった。もうこれ1本で目と耳と手が気持ちいいのだ。まず、このゲームが初めてのプレイヤーのために基本ルールとコースセレクトモードを説明しよう。基本ルールは次の3つ。1、決められた周回数を制限以内にクリアすること。2、制限以内にチェックポイントを通過すればタイムが追加。3、制限時間が0になるとゲームオーバー。

コースは初級を選べば、ショートコースで周回数は2周。最高速度が抑えてあり、制限時間も長く設定してあるので、初心者はまずはこのコースをお試しあれ。中級なら、ショートコースで周回数は3周。最高速は200km/hを超えるくらいまでだせるので、初級が超ラクになった君におすすめ。上級では、周回数、最高速は中級と同じだが、テクニカルコースに挑戦。道幅狭く鋭角カーブが多い。しかも制限時間は短く設定されているからムズい。飽くなき挑戦を続ける上級ドライバーへ贈ろう。そして、極めつけのタイムトライアル。1秒でも速く、コンピュータカーとのマッチレース。テクニカルコースで周回数3周。最高速は全モードの中で最も速いレーサー仕様。ここを究めれば真の〝リッジレーサー〟だ。どのコースでも、視点切替え可能、完走すれば、最終ラップの自分の走りをリプレイできる。角度が変わり、中継ヘリコプターから捉えた映像が流れるとレース後の清々しい感動に包まれていく。さて、今回はノアーズ編集室が密着取材したネジコン操作で可能な攻略MAPも公開する。ホラホラ腕がむずむずしてきたぞ。

自分の車をセレクトしよう

今回プレステ『リッジレーサー』ならではの新仕様が、好みに応じたマイカーのセレクト。色が違えば走行性能も……

情熱的な赤に胸キュン
F/A RACING

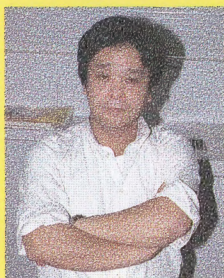
トリコロールが走りを刺激
RT RYUKYU

切り通しストレート
ドリフトから態勢を立て直し、この後の左コーナーナー、ストレートまでベタ押し状態

メインスタンド前
第二トンネルを抜け、次のカーブはドリフトから早めにグリップ走行に切替えろ。ビル街が見えてきたらアクセルベタ押しが気持ちいい

スターティンググリッド
エンジン回転は6000以下に抑えるためアクセルボタンは半押し状態からスタートせよ

リッジ伝説、再び

ナムコ開発を巡る数々の証言

証言 1

PS『リッジレーサー』開発チーフ
コードネーム かずうさん

ネジコンでゲームが変わる

「ドライブゲームの命は**操作感**につきる。ネジコンはアナログですから、微妙な手と指の動きがゲームに伝わります。『リッジ』では、プレイヤーの意志通りにキビキビと反応するステアリング感覚とアクセル操作に活きてます。まさに脳ミソと手が直結した快楽ですね。

まあ、一朝一夕にできたわけでなく**2年間**の研究の成果ですよ。発想は、CS開発部のくりちゃんが、ヘタなプレイヤーの踊っている姿を見て思いつきました。よくいるでしょ、ゲームしている時コントローラを持って左右に手や体が動いてしまう奴。だったら、コントローラそのものが動いたらいいじゃないか、ねじれたら面白いはずって思ったんです。ゲームを作った事あるけどインターフェイスといったメカトロものの製作は初めて、試行錯誤しましたね。ホラ、最初の試作品なんてこんなに厚くて大きい。ねじらないゲームの事も考えてストッパーまでついてるから、まるで**合体ロボ**（笑）。もっと小さく軽くしたいと思って、他部署のメカ担当者に相談したりして、ナムコの知恵を結集して現在の形ができたんです。今までの家庭用ドライブゲームの在り方を変える力を持ちえたと自負しています。汎用タイプになりますから、これからネジコンならではのソフトもガンガン創りたい。この操作感はやみつきになるもの」

証言 2

PS『リッジレーサー』プログラマー
コードネーム・小森さん

リッジのエッセンスを抽出

「システム22基板とは、何から何まで違うので、一からビジュアルも走行プログラムも作り直しています。クリッピングをハードでしてくれない上に、テクスチャーがゆがむので、その調整を表現するのが大変でした。試行錯誤しましたが、結果的に一つひとつの**ポリゴンを小さく**分けて処理しています。それから、起動時にCDロムからメインRAMに全て読み込ませているので、ゲーム待ち時間を極力なくすように設計してあります。イラツかないで何度でもプレイできますよ」

証言 3

業務用『リッジレーサー』企画チーフ
コードネーム・若だんなさん

思わず唸る出来ばえです

「わずか1年余りでここまで再現してしまうとは……。ネジコンによるステアリング感覚は、特に逆ハンを切らなきゃいけない時に活きますね。それからこのアナログボタンはアクセルの感覚をうまく表現しています。**ハーフスロットルのキープ**もできますしね。ウーンいいなあ。ビジュアルも細かい所までよく作り込んでますよ。ウーンむしろ数少ない業務用との違いを発見する楽しみがありますよね。ウーーンン家に欲しい。プレイヤーの皆さん、家で何回も練習して速くなって下さい。そして、**成長した鮭**のようにまたゲームセンターに戻ってきて業務用ドライブゲームに挑戦しましょう。きっと新たな自分を発見するはずですから」

ハンドルの操作感覚を見事なまでに忠実に再現したコントローラ。ナムコならではのこだわりが光る。

究極のコントローラ

neGcon™ ネジコン

黄色の旋風を巻き起こせ
RT SOLVALOU

空と海の間に君の走りを
RT BLUE SOLVALOU

チェックポイント前

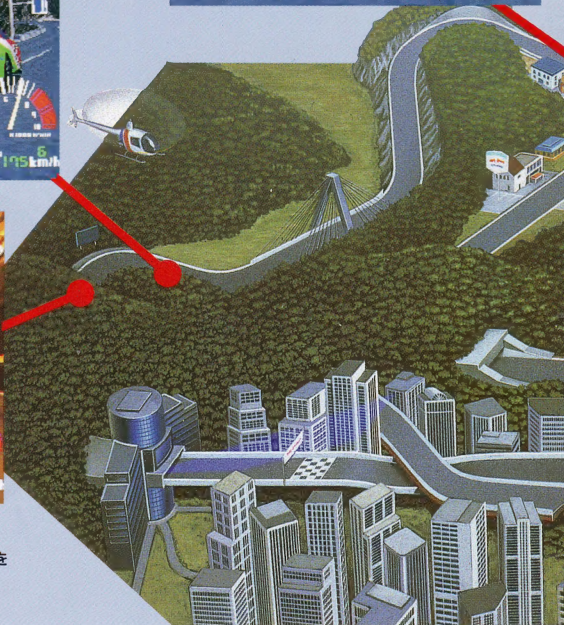
やや左よりで進入していこう。早めに右へねじりブレーキングしてドリフト状態にもちこめ

S字コーナー

アクセルボタンの半押しがポイント。ここでスピードを出し過ぎるとアウトに膨らんで壁に激突するので要注意。S字を抜けたらベタ押しで進め

第1トンネル

入口では右ねじりで進入、出口直前でブレーキボタンをチョン押ししてドリフトしながらインをつけ

ナムコ開発を巡る証言

斬新な対戦モードで燃える！

PS.『サイバースレッド』開発チーム
コードネーム
企画担当者 のりりんさん

「業務用からの変更点はたくさんありますが、最もグレード・アップしているのは**ビジュアル**です。まず、フラットなポリゴンで描かれていたビークルに、**テクスチャー・マッピング**がされました。自分のビークルのカラーリングを選択することも出来ます。新たに付け加えられた**CG動画**のデモ・シーンもありますし、BGMのアレンジも変わります。だから、かなり違う印象を受けますよ。そして、一番苦労した部分は2P対戦です。業務用では2台のモニターを使っていましたが、家庭用ではモニターをかかえて友達の家に遊びに行くわけには、いきませんよネ。たて分割も考えましたが水平方向が見えずらいので、上下2分割することで対応してます。1台で**倍の処理**をさせなければならないから、かなり苦労しました。

チクチクジワジワをやっつけたいなら
アマンダ・ベイツ［ジースパイダ］
F.SPEED：4 M.SPEED：4
MISSILE：2 GUN：5
SHIELD：2

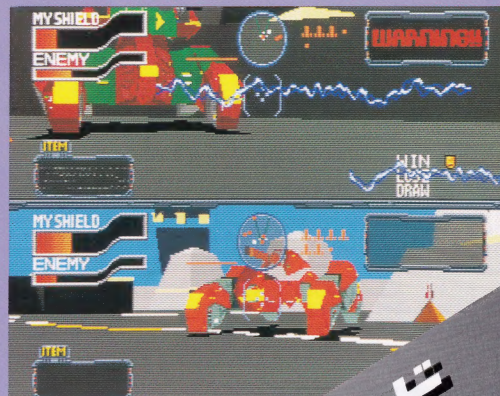
バランス最高、誰にでも扱いやすい
マディソン・ホーク［ファイヤーボール］
F.SPEED：3 M.SPEED：3
MISSILE：3 GUN：3
SHIELD：3

スピードが乗ると強い
マリー・ヤマモト［ポーラスター］
F.SPEED：1 M.SPEED：5
MISSILE：3 GUN：3
SHIELD：3

動きは鈍いが、最もカタイ！
ハンズ・ベアード［ケンタウルス2］
F.SPEED：1 M.SPEED：2
MISSILE：4 GUN：4
SHIELD：5

スタートダッシュが決め手！
アラン・ストレイカー［ブルーライトニング］
F.SPEED：5 M.SPEED：4
MISSILE：1 GUN：1
SHIELD：1

最強の破壊力を誇る
レクサー・アイアンサイド［クラッシャー］
F.SPEED：2 M.SPEED：2
MISSILE：5 GUN：4
SHIELD：2

アーケードを熱い闘いの渦に叩き込んだ、あの『サイバースレッド』が家庭にやってくる！基本システムは業務用と同じで、ポリゴンで描かれた2台のビークル（競技用バトルタンク）による〝対戦型シューティング〟。プレイヤーは性能の異なるビークルの中から1台を選び、フィールドでの1対1の闘いに臨むのだ。コンピュータ相手の1Pプレイはもちろん、プレイヤーが熱く燃える人間同士での2P対戦プレイも可能。ポリゴンだから視点変更も出来て、その臨場感は凄まじいばかり！敵をガッツンガッツンやっつけて、最強の〝サイバースレッダー〟を目指せ!!

みんな知ってると思うけど、これがアーケード版『サイバースレッド』だ！この2P対戦のために産み出された近未来的なフォルムが、闘いの雰囲気をいやが上にも盛り上げる。

闘いを彩る魅力のキャラクターたち

『サイバースレッド』は、キャラクターたちの魅力を抜きには語れないぞ。好みのルックスで選んでもいいけれど、それぞれが乗るビークルの性能が大きく違うのだ。初速や最高速、ミサイル、シールドなど、その個性を見極めて、自分に合ったビークルを見つけよう。そして、PS版だけのオリジナル・キャラクターが5人も新登場！ここだけの話だけど、『サイバースレッド』初の〝色モノ系キャラ〟も待機しているらしい。設定は、なんと某和食チェーンの店長だとか……。世界観も期待感も、ますます膨らんじゃうよね！

'95年1月発売予定 ¥5,800（予価）

STARBLADE α

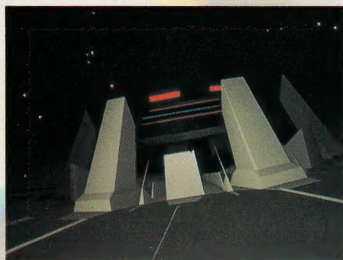
『スターブレード』、このゲームを初めてプレイした時の鮮烈な衝撃とともに、その名前を心に刻んだ人は、少なくないだろう。無限の奥行きを感じさせる宇宙空間で繰り広げられる、美しくも壮絶なドッグファイト。戦闘機ジオソードの操縦はコンピュータにまかせ、プレイヤーはガンナーとして、敵をひたすら破壊する。この冷たい手触りのハードな世界に、ファンは酔いしれた。それは、百円玉一枚で参戦できるスター・ウォーズであると同時に、初めて身近に体験することができた〝本物のCG〟の世界であったのだ。

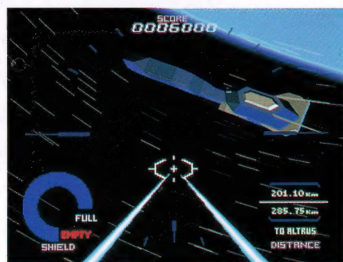
時は流れて、いまPSと言う格好の舞台の登場に、オリジナルと同じグラフィックのノーマルモードと、遥かにグレードアップされたテクスチャーモードを加え、『スターブレード』が『α』となって帰って来た！

スターブレードα

これが業務用『スターブレード』の大型筐体。初のポリゴン・ゲームと言うだけでなく、凹面鏡を使った独特のプロジェクション方式も話題となった。

徹底比較！ アーケードを超えたPSバージョン！

中盤戦の山場レッドアイの動力炉オクトパスに到着。侵入してパワーストーンを破壊せよ。

1000m級戦艦デルタノーズの出現だ！2つのモードどちらで見ても、ド迫力の威容を誇っている

実際のゲーム画面。目の前に現れる敵機や砲台に照準を合わせ、レーザーで素早く撃破だ！

ポリゴンだけで描かれたノーマルモードの宇宙空母

これがテクスチャーモード。同じ空母とは思えないほどリアルな質感だ。光の処理にも注目！

ナムコ開発を巡る証言

PS『スターブレードα』開発チーフ
コードネーム
イヌさん

超美麗グラフィックが新たな伝説を作る

「『スターブレードα』になって最も変更されたのはグラフィック、これに尽きます。当時は、業務用も美しいグラフィックで話題になりました。ゲームを初めから終わりまで収録したLDが、かなり売れた位ですからね。しかしPS版は、テクスチャーを貼り付けることで、さらにパワーアップしてきます。止まっている写真でも奇麗だとは思いますが、動いているところを見ると開発でも、必ず「おおっ！」って驚かれますからね（笑）。このテクスチャーモードと、もうひとつ業務用そのままのノーマルモードがあります。これは、どちらかと言うとゲーム・ファン向けのもので、グレード・アップしたモードだけだと、ファンの人たちから「『スターブレード』じゃない！」って言われちゃう（笑）。実はノーマルモードでも、業務用のグラフィックを上回ってるんですけどね。ゲームの流れは同じですから、納得してもらえると思いますよ。グラフィックや雰囲気とともに、このゲームの重要な要素である〝動き〟も、業務用と比べて遜色がないようにしています。業務用の特徴だった凹面を再現することはできませんが、家庭用でもワイドとか29インチのTVでプレイしてもらえば迫力ありますよ。AVアンプを通してボディソニックを使って、さらにプロジェクターで映せばアーケード以上ですよ。個人的には、映画館でやるのが夢ですね。それでバンバン撃ったら最高でしょうね」

'95年2月発売予定　¥5,800（予価）

プレイステーション移植 最有力候補

TEKKEN

SYSTEM 11

＊必殺技のコマンドは、全てキャラクターが右向きの時のものです。
＊必殺技の名称は変更の可能性があります。

★ミシマ カズヤ 日本人，空手家
「風神拳（ふうじんけん）」：→，↓，↘，右パンチ

★ポール・フェニックス アメリカ人，柔道家
「崩拳（ぽんけん）」：↓，↘，→，右パンチ

★ニーナ・ウィリアムズ
イギリス人，骨法／合気道
「居反り（いぞり）」
：右パンチ・右キック同時押し

1999年、史上最強の格闘家を決定する死のストリートファイト、「The KING of IRON FIST Tournament」が開催された。富、名声、復讐、そして陰謀と、参加者たちの想いが渦巻く中、世界各地で熾烈な闘いが繰り広げられ、大会もクライマックスを迎えようとしている。最強の鉄拳を持つのは一体誰か……？
驚異の3次元格闘ゲーム『鉄拳』が、遂にその姿を現した。テクスチャーマップド・ポリゴンで描かれたキャラクターたちが、信じられないほど滑らかに画面の中で躍動する。その驚天動地のリアル感が、まさに未曾有の体験となって襲ってくる。
ナムコとソニーが共同開発したシステム11の基板第1弾ソフト『鉄拳』。それは格闘ゲームの歴史に新たな神話を生みだした、〝ハイパー・バトル・ゲーム〟といえる！

ルール

相手をKOする、または時間切れの場合は体力の多いプレイヤーの勝ち。2人の体力が同時に0になった時や、時間切れで体力の残量が同じ時はドローとなり、勝ち星カウントはしない。リングアウト負けはない。3ラウンド・マッチで、2本先取したプレイヤーが勝者となる。

[操作部]

8方向レバー＋4ボタン
［左右パンチボタン、左右キックボタン］

	左	右
パンチ	A	B
キック	C	D

ミシェール・チャン

ロウ・ザ・ドラゴン

ヨシミツ

ニーナ・ウィリアムズ

キング

ポール・フェニックス

『鉄拳』開発チーム 座談会

格闘ゲームの最高峰を目指す！

企画A「ポリゴンのナムコとしては、格闘ゲームの世界を、指をくわえて見てるわけにはいかないゾ、と（笑）」

企画K「そう、そう。2Dでも3Dでも傑作はあるけど、全部を含めた上で、それを超えるくらい面白くなきゃね」

企画A「そのために、かなり勉強もしたけどね。プロレスや空手から、ジャッキー・チェンの映画まで資料ビデオを集めたり、合気道の道場見学にも行ったり」

企画K「"骨法"とか、ブルース・リーとどっかの日本人が創設した怪しい拳法（笑）"ジークンドー"とかね。おかげで格闘技の種類やキャラクターは、随分凝ったものになったよ。『バイオレンス・ジャック』からインスパイアされたような、格闘技というよりも力まかせな奴とか。レスラーも、オイシイキャラかもしれない。ストロング・スタイルからルチャまで、色んなスタイルのいいところが凝縮されてる」

ビジュアルI「ピカッと派手な忍者ってのもいるしね。アメリカ人が考えているような、全然"忍んでない"忍者(笑)。でも、ホントはムエタイとか、中国拳法の流派とか、入れたかったけど落としたのもかなりある」

企画K「やりたいこと全部はできないから、しようがないよ」

企画A「一人づつの内容を濃くしたいから、最初は10人位想定してたのを8人まで絞ったんだよね。その分、キャラデザインとかには凝ったじゃない。同キャラ対戦だと、色違いの服とかじゃなくて、着ている服が全然違うようにできたし」

コスチュームが違う同キャラ対戦。1P用と2P用、どっちが好き？

企画K「"いかにも"これから闘うって感じの服（1P）と、もうひとつは、普段着っぽい感じ(2P)（笑）。こっちの衣装の方が人気出るんじゃないのかな」

ビジュアルI「技の種類もメチャクチャ多いよね。もう、作ってる本人が忘れるほど(笑)。操作してて"あれっ、こんな技あったっけ？そう言えば入れたかなぁ"みたいな（笑）」

企画K「技は、アーケードのインストカードに書ききれない位あるよ。基本のパンチひとつを取っても、立ってる時、立ち上がろうとしている時とか、その時の動作によって変わるから」

企画A「これからも、もっともっと増えるし……」

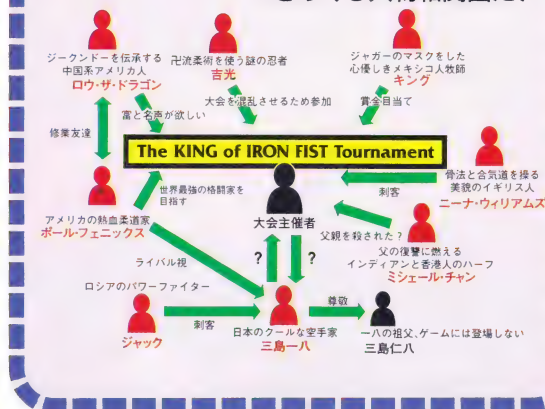
ビジュアルI「やっぱりさ、初めてプレイする人でも、ガチャガチャ適当に動かしてれば、色んな動作をして、いっぱい技が出るようにしたいじゃない？」

企画A「それに、やり込めばインストカードに書いてない技が見つかるから、使いこなせば相当強くなれるよね。で、その技が当たった瞬間の気持ち良さ！やっぱりここは押さえとかないと、格闘ゲームとしてはダメでしょ」

ビジュアルI「決め技がヒットした時は、画とか音の演出もド派手でだから、"気持ち良さ"が増幅されるんじゃないかな。それに、最終的な大ボスは一人だけど、キャラクターごとに背負ってるストーリーがそれぞれ違うから、その前に出てくるボスキャラが7人もいる。だからクリアした時は、余計に気持ち良いんじゃないかと思うんだ。一人のキャラだけをやりこむんじゃなくて、色んなキャラでやり込んでくれると嬉しいね」

企画A「将来的にPSに移植する時も、技の数とか、動きとか、ゲームの本質に関わる部分は、絶対マイナスにはしないと思う。むしろその時には、要素をプラスしていくつもり」

キャラクター 必殺技紹介

★ロウ・ザ・ドラゴン　アメリカ人（中国系移民），ジークンドー
「ドラゴンナックル・コンボ」
：→にレバーを入れっぱなし，右パンチ，右パンチ，右パンチ

★ヨシミツ　国籍不明，忍者卍流柔術
「忍法陽炎（にんぽうかげろう）」
：→→，キックボタン左右同時押し

★キング　メキシコ人，レスラー
「ドロップキック」：→，→，左キック・右キック同時押し

★ミシェール・チャン　アメリカ人（インディアン）
「通天砲（つうてんほう）」：左パンチ連打

08 DRAGON JACK Chicago

★ジャック　ロシア人，パワーファイター
「メガトンパンチ」：←，↙，↓，↘，右パンチ

NEW
MACHINE
●
ACE DRIVER

走りの進化

RACING EVOLUTION

**コイン・オペレートしたほんの数分間に
最先端のテクノロジーが込められている
バーチャルリアリティ・ビデオゲームの世界。
それはゲームをドラマチックに演出するための技術であって
決してテクノロジーが前に現れてはならない。
だからこそ我々は、いとも簡単に時速300キロの壁を超え
仮想現実空間で決死のバトルに挑む事ができる。
今　そのリアリティが、また一歩現実に近付いた。**

その昔、温泉旅館の娯楽室の片隅によく「ドライブゲーム」があった。

棒の先に着いたミニカーをハンドルを切って左右に動かし、スクロールしてくる道路から外れないように走るというごく単純なものだった。しかし、1982年に登場した「ポールポジション」が、ドライブゲームのあり方を根底から覆した。それまでは子供のおもちゃだったドライブゲームをビデオ画面で製作、大人が楽しめるものにした。ゲーム性もぐんと向上し、本格的なコースの設定はドライブテクも要求されるようになった。

通信システムの登場

革新的な技術の開発が、今までにない面白さを現実のものとした。1987年に登場した「ファイナルラップ」は、通信システム搭載により多人数が一斉にゲームに参加、競争し合う画期的なゲームで大ヒットとなった。孤独な遊び場だったゲームセンターに歓声が上がり、若い女の子も一緒に楽しめるようになった。

やがてF1ブームを予感させる80年代の終わり、日進月歩のCG技術をいち早く応用し「ポリゴナイザーシステム」を完成。ついに「ウイニングラン」が誕生した。今までのゲームはすべて、自分の車が目の前に見える3人称の形で表現されていたが、このゲームでは、自分のマシンのコクピットしか見えていない車載カメラの映像になった。つまりプレイヤーは、完全に画面のなかに同化したのだ。しかも驚くべきことにこの筐体は、画面とインタラクティブにシートが可動した。従ってカーブでは体が傾き横Gまでかかるのだ。

初めてこのゲームをプレイした時、目前に開けた視界と爽快なコーナリングに、タイヤは無くても路面を体感し、そして〝風〟を感じた。ゲームで〝風〟を感じたのは、この時が初めてだった。

この「ウイニングラン」では、実際のフォーミュラマシンのデータをインプットし、より実車に近い挙動を追求した。それを証明する逸話がある。

「ウイニングラン」発表直前のこと、今や唯一の日本人F1ドライバー・片山右京選手（当時はF3000のチャンピオンで次期F1パイロットとして期待されていた）が試乗した。彼は、最初は戸惑ったものの二回目にはすでに慣れ、コースアウトした際にはとっさに、スピンターンでコースに戻るという、プロのドライバーならではのワザで対応した。その時私たちは、プロの反射神経に驚くとともに、プロのテクニックを可能とさせるゲーム機械の技術は、ビデオゲームを超越していると感心させられたものだった。

走りはここまで進化した

そして今までのドライブゲームの開発技術を結集し、よりランクアップさせたのが、この「エースドライバー」である。

心臓部のシステム22基板は、CGのポリゴン数を飛躍的に増やし、テレビでレース中継を見ているかのような鮮明な画像でのリアルタイム3D-CGを可能にしている。

主役はもちろんゲームの面白さ、大勢でレースを競うことだが、それにおいてもこのゲームは、大変細やかな配慮がされている。技量に応じてのサポートをコンピュータが行っているので、肉薄したレース展開が楽しめるよう工夫されているのだ。そんなものは邪魔だという強者には、エキスパート・プロをお勧めする。

NAMCO
HISTORY OF THE DRIVE GAME

- 1982 POLE POSITION
- 1987 FINAL LAP
- 1989 WINNING RUN
- 1989 WINNING RUN SUZUKA GP
- 1991 DRIVER'S EYES
- 1992 SIM ROAD/SIM DRIVE
- 1993 RIDGE RACER
- 1994 ACE DRIVER

MACHINE REGULATION

全長	204inch以下
全幅	82inch以下
全高	41inch以下
重量	650kg以上
タイヤ	モトス社HAWK-1（1メーカー供給）

総排気量　150inch³
レシプロのみ、加給、楕円ピストンも可
（エアリストラクターで給気を制限、それにより各クラスにわけられる。）
エンジン出力は各車ともだいたい

470kw/14,000rpm	460kw/13,500rpm	360kw/12,000rpm
(EXPERT PRO)	(EXPERT)	(BEGINNER)

TEAM RED LIGHTNING
ダイナミックなフラットボトム。サイドポンツーンにダブルインテーク採用

YELLOW CYCLONE RACING
スタンダードより、冷却用インテークを大きくしたタイプ

GREEN ISLAND MOTORSPORT
ボディ自体の空力に優れた、フラットボトムバージョン

Scuderia BLUE CASTLE
４車種の中でスタンダードタイプ

そして極めつけは、実車に限りなく近い操作性とレスポンスだ。縁石に乗り上げたときの振動や、ヘアピンでのブレーキ音等、より本物に近くてその気にさせてくれるのだ。時代は近未来、真のエースドライバーを競って、熱いバトルが繰り広げられる。

不死身の仮想現実の中で

１９９４年、アイルトン・セナを失い、私たちの心のなかにぽっかり開いた穴は決して埋められはしないだろう。でも、いつまでも沈んではいられない。私たちにはこうして目の前に、不死身になれる仮想現実があるのだから、その中でなら、決死のバトルも派手なクラッシュも容易に体験できる。時として死さえも超越してしまうレースの醍醐味を、ほんの一瞬でも分かちあえるようになったのだ。時速３００キロを越えて風になったとき、サーキットの１コーナーで、ひょっとしたら私たちでも〝神の声〟を聞くことが出来るかもしれない。

高度なダイナミクス・プログラムによる走行性能が
リアルなデッドヒートを演出する
レーシングゲーム「エースドライバー」
最大8人同時プレイ可能な通信機能搭載
システム22による高性能リアルタイム3D-CG画像に加えて
ビギナーからエキスパートまで力を発揮できるよう配慮された
いたれりつくせりのレーシングゲームだ。

レースクラスを選ぶ！

SELECT RACING CLASS
レースクラスを選択して下さい
BEGINNER CLASS
EXPERT CLASS
シフトで選択
アクセルで決定
11sec.

Beginner
初心者でも容易に操作できる走行性能。かなり差が出ても、プログラムがアシストしてくれるので、最後まであきらめないで。エキスパート目指して腕を磨こう。

Expert
スピード、安定性のバランスに優れた本格派。仲間同士でデッドヒートが楽しめる。ここで速さを引き出すには、ある程度のドライブテクが要求される。アクセル、シフトワーク、ブレーキングの切れ味を磨け。

Expert（PRO）
熟練したドライバーのみがプレイ出来る。ハイパワーかつクイックな挙動に負けない、的確なブレーキングとアクセルワークが求められるのは言うまでもない。最高速350kキロ（通常値）、音速の壁を破れ。

Car NO.3.4　*Scuderia BLUE CASTLE*

Car NO.11.12　*GREEN ISLAND MOTORSPORT*

ライン取りを決める！

高速のメインストレート。1コーナーへはアウトいっぱいからノーブレーキで飛び込め

最初の難所、クロスエッジSカーブは早めにインにつく。慣れないうちはアクセルオフで

S字の2つ目でコースアウトしないように注意

Stream Field circuit (Rock Valley)
半公道半設置の
オリジナル・サーキット

早くインにつきすぎると、後半が苦しくなる

ライン取りを頭にたたき込み、アクセルワークでリズミカルに走り抜けること。そうしないとシケインの突っ込みスピードに影響する

最大の勝負所ミッドウエスト・ヘアピン。ブレーキング後の立ち上がりがカギを握る。抜くときは強引にインに突っ込め！

エースドライバー

視点切換で…レースに慣れ、レースを楽しむ

走行中に視点切換SWを押すと、ドライバーの視界で走るドライバービューと、間接的に自分の車を見たビハインドビューに切り換わる。ビハインドビューでコースや状況を把握、慣れたらドライバービューで臨場感、スピード感を味わおう。

Car NO.17.18 *YELLOW CYCLONE RACING*

Car NO.25.26 *TEAM RED LIGHTNING*

BOSE社製 ゲームサウンドシステム

操作性が向上したハンドルと連動した、左右スライドシートを採用。インタラクティブにゲームを楽しみながら、より豊かな臨場感が味わえるのも、「エースドライバー」の魅力だ。さらに、BOSE社と共同開発したゲーム専用サウンドシステムをシートにビルト・イン。メリハリのある軽快なゲームサウンドが楽しめるようになった。

最終コーナー、スピード・ロスをなくせ。出口で、はらんでアクセルオフしないように、クリッピングポイントを奥に取り一気に最高速に乗せる

シケインは縁石ギリギリを直線的に抜ける。が、エキスパート及びプロは、縁石を踏むと車の挙動に影響がでるので要注意

声優（ボイスアクター）はホモ・ルーデンス

第5回　檜山修之さん・緒方恵美さん

職人っぽい技術は必要だけど、声優も声だけで芝居してるわけじゃない

次世代ゲーム機が華やかに覇（は）を競う時、ゲームにおける声優の比重は確実に高まる。

原作の連載は終了したものの、アニメ、CD、ゲーム、さらにはアニパロ同人誌まで、『幽☆遊☆白書』は、メディアミックス展開でますますファンを熱くさせている。ゲームでは、数ある競合作を抑えてナムコのSFC版が人気NO・1！　ファンの圧倒的な支持に応えて、この冬には、早くも第3弾『特別篇』がリリースされることになった。

そこで今回は、数ある『幽☆遊☆』キャラの中でも、絶大な人気を誇る蔵馬と飛影の声を演ずるお二人をお招きして、開発スタッフとともにお話を伺った。

Nobuyuki Hiyama

昭和42年8月25日生まれ。広島県出身。東京アナウンス学院、日本ナレーション演技研究所に学び、『怪傑ゾロリ』（ビデオ）で本格デビュー。代表作は『銀河戦国群雄伝ライ』の竜我雷、『勇者特急マイトガイン』の旋風寺舞人、そして『幽☆遊☆白書』の飛影など多数。休日はもっぱらゴロ寝だが、子供の頃NHKの大河ドラマに感銘を受けて以来、歴史が趣味という一面も。ゲームでも『信長の野望』、『三國志』シリーズは全制覇。

Megumi Ogata

東京都出身。6月6日生まれ。その学部だけ地方にあることを知らずに大学を受験、入学はしたが1年で帰京。演劇学校に入りミュージカル役者を目指す。声優としてのデビュー作が『幽☆遊☆白書』の蔵馬となり、一躍人気を獲得。他の代表作には『美少女戦士セーラームーンS』の天王はるか、『ヤマトタケル』のロカなど。休日は、掃除や洗濯と日常生活に忙しいが、フィットネスクラブに通うなど、役者としての身体作りも忘れない。

撮影協力／三井ガーデンホテル蒲田　☎03-5710-1131

飛影

緻密に考証する蔵馬と自然体に構える飛影

―子供の頃は、どんな遊びをしてました？

緒方 家が都心で遊び場は少なかったんですけど、外に出て男の子と遊ぶほうが多かったなあ。リカちゃん人形は持っていたけど、足をつかんで振り回してました（笑）。

檜山 当時子供がやるようなことは、みんなやりました。鬼ごっこからボードゲーム……仮面ライダーごっこもよくやった。

―主役をやりたがるほうでしたか？

檜山 戦闘員が好きでしたね。何度も生き返るから（笑）。

―声優を目指すようになったきっかけは？

緒方 私はずっとミュージカルをやっていて、声優を目指していたわけじゃなかったんです。気がついたら、青二プロダクションに入っていて、声優の仕事をしていました。

檜山 僕は今考えると、たぶん高校時代に放送部でやった放送劇がきっかけかな。ヘタな台詞を交代で喋るだけだったんですけど。

―役者と声優の違いってありますか？

檜山 野球で言えば内野と外野くらいの違いかな。というより、役者という大きな分野の中に、声優があるということでしょう。

緒方 声優のほうが、比較的技術色の強い職人っぽい仕事かな。たとえば秒数を合わせて喋るなど、独特の技術が必要ですから。ただ、声だけで芝居してるわけじゃないんで、基本的にはまったく変わらないと思います。

―役作りでは役になりきるタイプですか、冷静に役を分析するタイプですか？

檜山 アフレコなら、僕は絵と相談します。アニメでは原作や作画で設定ができているし、外国映画ではすでにその役者さんが役をつくっているわけです。自分に与えられたのは、その応用・肉付けだと思ってますから、できるだけ真っ白に近い形で入って、そこにあるものを探っていこうと考えています。

緒方 私は役に飛び込むタイプです。例えば以前卑弥呼の役をやったことがあるんですが、当時の時代背景とか食生活とか、下々の者に声をかけるならどう言うか、その言葉が出るための必然性が知りたいと思って調べました。その時代・その場面の"空気"を感じておきたいんです。演技って、結局"空気"の再現ですからね。もちろん、スタジオに入ったら全部捨ててしまうんですが、その前に身体に叩き込んでおきたいんです。

―蔵馬やはるか（セーラーウラヌス）など、中性的な魅力のある役が目立ちますが、特に何か研究したんですか？

緒方 実は私、女子校のアイドルだったんですよ。当時から背が高くて、今よりもっと凹凸のない体型でしたので（笑）。高3の時はバレンタインデーにチョコを50個以上、手編みのセーターなんかも貰いました。だから、はるかは比較的わかるんです。

―蔵馬のほうは？

緒方 全然見当がつかなくて。千数百年も生きている妖狐ですから、老練で中身が深いと思って、ある学校へ行って年輩の先生に取材したり、原作を読み返してみたり。それに戦う人だから、戦う時の声の研究もしました。パンチを出すんでも、上からと下からでは力の入れ方が違うでしょう？ 少林寺拳法をやっている人に筋肉の使い方を習ったり……。

檜山 いやあ、俺は何にもしてないよ。原作は読むけどサラッと筋を追うだけだし。でも、読み過ぎるとイメージが固まっちゃう恐れがあるので、むしろそれは避けたいですね。

蔵馬

開発と声優の密かな愉しみ

開発 最近は、ゲームで声を入れる仕事が増えたんじゃありませんか？

緒方 「幽☆遊☆」も、いろんなゲームが出てるけど、みんな格闘ものでしょ？ 「ヤーッ、ターッ、薔薇棘鞭刃（ローズウイップ）！」って、みんな同じ（笑）。辛うじてナムコさんのには「きれいな薔薇には、棘があるのさ……」って台詞があって……。

檜山 俺だとだいたい「フッ、くだらん」「バカ

め」で、後は技の名前(笑)。

開発 ところで檜山さんは「驚いたかコロリン!」って台詞、覚えてますか。

檜山 あれは僕のルーツですよ。

開発 開発中は音がないので、サンプルCDからその台詞を借用しまして、「邪王炎殺黒龍波!」って言う代わりに「驚いたかコロリン!」って(笑)。

緒方 開発の方たちは、密かにそうやって遊んでるんだ。私たちもそういう遊びしてますよ。この間も『幽☆遊☆』関係の収録で、休憩時間にロビーに出たらナムコさんの『幽☆遊☆白書2』があったんです。さっそく檜山さんと佐々木(望)さんがやり始めて、生で「霊丸——!!」って(笑)。幻海や戸愚呂弟が相手だと、攻撃が当たるたびに「京田(尚子)さん、すみません」「玄田(哲章)さん、ごめんなさい」って謝るの。その後ろで深雪さなえさんが、ぼたんそのまんまの声で「幽助がんばれ~」(笑)。まるでアニメを観てるみたい。

檜山 あの「きれいな薔薇には——」っていうの、仲間うちでは評判悪いんですよ。

緒方 相手を負かした後に言うからね。

檜山 負けるとホントに悔しくて、思わず「緒方ぁーッ!!」って叫んじゃう(笑)。

緒方 でも、飛影だってすぐに「残像だ!」ってよけて、ムカつくでしょう。

檜山 お互いさまだって! 結局『2』は死々若丸でクリアしましたよ、飛影じゃ技が出なくて。お蔭で森川(智之さん)の声が耳に焼きついちゃった。「怨呼障爆壁!」……って、ヒトの技覚えてどうすんだ(笑)。

ゲームが進化すると声優の可能性も広がる

——今回の『特別篇』を試してみて、どうでしたか?

檜山 操作がわかりやすいですね。SFC自体低年齢層向けなのかなあ?

緒方 私は説明書を前に置かないとダメ。『ストII』みたいに、「十字キーを右回りに4分の3回転して……」なんてできない!

開発 このシリーズは、特にファン層が広いんで操作性にこだわっているんですよ。

——おふたりが、個人的に好きなゲームは?

檜山 僕はシミュレーション。『信長の野望』なんか、極悪非道の檜山と呼ばれてます。必ず20倍の戦力で叩きつぶすから(笑)。

緒方 私はRPGがいいな。『F.F.』は好きだし、『ドラクエ』もやってる。ミーハーだから、人が面白いと言うと買うんです。

檜山 スポーツものも好きですね。ナムコさんの『プライムゴール』は、もう〝極め〟ましたよ。20対0で勝てる。

緒方 この間も3DOの仕事をしたんですが、最近新しい機械がたくさん出てますね。先日友達から借りて、久しぶりに大昔のFCをやったんですが、絵を見てつくづく「あれからこんなに進歩したのね」って(笑)。

檜山 僕もこの間久しぶりで『ファミスタ』やったんだけど、ローテンポ過ぎてついていけないんですよ。無敵だったはずなのに。SFCが出た時にも「おっ!」と思ったけど、最近のはもっとすごくなってますよね。

開発 CD-ROMなら、SFCとは容量が2桁違いますから、絵も音もずっとクリアになります。声優のみなさんも、ゲームの仕事がどんどん増えるでしょう。そのうちきっとアニメだって入るようになるから、役作りから入ってもらうようになりますね。

檜山 アフレコになっちゃうの? 線画*だったらどうしよう(笑)。

*アニメの音声収録で、まだ絵ができていない場合、声優は線が引いてある画面を見ながら、線が赤くなった時に台詞を言う。表情どころか遠近感もないので、かなり難しい。

SFC

ゆうゆうはくしょ

幽☆遊☆白書 特別篇

12月22日発売

大迫力のアニメーションと声優による音声合成で、新たなジャンルを築き上げたビジュアルバトルが、さらに進化して帰ってきた。前回の主要メンバーに仙水編のキャラを加え、総勢17人が4つの対戦モードで、熱いバトルを繰り広げる。

今回は、技と霊撃のゲージを一本化して操作性が向上、3段階の難易度設定でマニアからビギナーまで楽しめる。また、新たにバランスメーターと回避効果値を設定して、戦略性もグーンとアップした。しかし、何といっても最大の売りは、キャラの変身! 蔵馬ファン必見、妖狐さまのドアップもあるし、玄海の少女姿も見られる。飛影も黒龍波をリニューアルしたぞ。さらに、マニアが泣いて喜ぶ、裏技や隠しコマンドも満載だ。サンプリングレートが1.5倍(当社比)UP。音の精度が上がったので、セリフもきれいに聞こえるぞ。

▶これが噂の妖狐さま! 蔵馬の状態から、霊力UP2回目で変身するゾ。

画面は開発中のものです。

MUSIC界の冒険者たち

時は現代、
音楽を武器にする冒険者あり。
その者たちの姿と口述をお伝えしよう。

アルバム『SIN』

●DANCING DOLL●STOP●YESTERDAY TRAIN●赤い罪青い純愛●Chu/●WILD CHILD●HEART TALK●CRIMECRACKERS●HEAVEN^2●月に吠える●X'mas Card

穴井夕子

●PROFILE● 本名：穴井夕子／1974年6月7日、大分県生まれ。A型／趣味 映画鑑賞、ゲーム。最近のおすすめは、『トゥルーライズ』

デビューから3年、東京パフォーマンスドールのメンバーとして着実に人気を獲得。同時にソロ活動では、TV出演、ライブをこなし新たな個性を見せている穴井夕子さん。第6弾のシングル『クライムクラッカーズ』は同名のPS版RPGソフトとのメディアミックス。一足先に11月21日エンディングテーマ曲をリリースした。そして、12月1日には彼女の集大成ともいえるアルバム『SIN』が発売される。素顔はゲーム好きな20歳の女の子。小柄な身体にキュートな魅力がつまっている。

――汝の好きなアーティストは、誰であろう?

「洋楽なら『トゥ・アンリミテッド』や『ペットショップ・ボーイズ』といったテクノ系が好きです。日本人ならNOKKOさんやCHARAさんが、いいですね。歌がうまいだけじゃなくて、味があって」

――東京パフォーマンスドールでの活動とソロ活動での違いは、何であろうか?

「パードルではチームワークと踊りを見せる部分に重点が置かれています。ソロでは、やはり歌を聴かせる部分を大切にしていますね。そしてステージでは一人ですから責任感をヒシヒシと感じます」

――汝のグループでの役割はどんなものであるかな。

「メンバーとは仲もいいけどケンカもします。ケンカした時は面倒くさいって落ち込むこともありました。今回メンバーの入れ替えがあるので末っ子的な自由気儘な立場から、上に立ち、引っ張っていくこともやっていかねばと覚悟しています」

――汝の今後の活動の抱負はあるか?

「学園祭が終わり、とりあえず1月23日の渋公ソロコンサートを成功させたい。ソロツアーもやってみたいし、武道館クラスのホールコンサートが目標です」

――大変忙しそうだが、休日はどのように過ごしておるかな?

「ビデオを見たり、ゲームをしてます。ゲームは、じっくり最後までやるタイプですね。キカイに負けるのはむかつくんです。最近制覇したのは、『桃鉄』と『マリオカート』。パチンコも少しやるんですけど、景品はスーファミソフトにします」

――今回の『クライムクラッカーズ』をプレイしての感想はいかがじゃ。

「あー、もう今までのゲームとは全然違う。スゴすぎる。敵が一回転するし、横から、前から、後から圧倒的な勢いでせまってきて。興奮しましたよ。最後に自分の曲が流れてきた時は感動しました」

――この曲はどんなものか?

「90年代版『キャッツアイ』って感じのポップロックですね。ゲームの世界観を感じてもらえたら嬉しい」

――今回のアルバムでは作詞に初挑戦しているがその成果はいかがかな。

「以前から自分が気に止めたフレーズはメモしたりして、それにAメロとBメロをつけてたんです。今回は実体験をベースにそれを膨らませてみましたが、結構可愛い片思いの曲になっちゃいました。アルバムには今の自分を表現しているので、多くの人に聴いてもらいたいです」

ファイターキャンプ
コメント 企画 ヒロシ

●たまご帝国の『ファイターキャンプ』はとても楽しみにしていたので、お便りさせて頂きました。すっごい"ドベ"(4回も墜落したのダ、もちろんコースアウトも!)だったんですけど、興奮しました!! おもろい!!『G³』も好きだけど『ファイターキャンプ』は、やはり体感しすぎで面白いんだなー。
(宮城県 金子 聖さん 25才)

うれしいおハガキだから、今回は特別にテクを教えちゃおう。題して、ファイターキャンプトップガンへの道4か条。
①やはり何度もトライする事。やればるほどオモシロイ!
②墜落が多いとドカンと減点されます。墜落しないためには操縦幹をゆっくり操作して機体を安定させる事が大事。
③常に、どこが地上なのかを意識する事。上か下か訳がわからずグルグル回っていると必ず落ちます。
④実は、岩山の穴や橋桁などをくぐるとボーナスポイントがもらえるのだ!
——以上実践あるのみ!——

ロケーション
コメント プリッズサンペデック・岩田係員 PC巣鴨・吉富店長

●津田沼プリッズのレトロゲームコーナーが気に入っています。中学の頃やり込んだ『妖怪道中記』や『オーダイン』や『ドラスピ』等があって、涙ものです。今は、当時クリアできなかった『ワルキューレ』をやり込んでいます。クォリティの高いゲームは時間が経っても面白さは変わりませんね。次にどのゲームが登場するか楽しみです。ガンバッて下さい。
(千葉県 ズウ太郎さん 19才)

今回このオールド基板イベントの企画は、担当である私を含め関係各位の皆様が莫大なリスクをしょって企画したものなので、こうした形で反響を目にすることは、まさに涙ものです。うるるるる…。
こうした声を胸に抱きつつ、調子にのって次回の同企画を準備中、リクエストはお店に直接ぶちまけてください。
なお、津田沼駅北口おりて目の前のサンペデックデリカタウン6Fに君臨する当店の名称は「プリッズサンペデック」と申します。
今後ともよろしくお願いします。
ビデオコーナー担当の岩田がお伝えしました。

おぉーっと、"オールドゲームフェスティバル"をやっているのはプリッズサンペデックだけではない! PC巣鴨店では週替わりでオールドPCBを設置、設置ゲームは事前に店内掲示します(ナムコゲーム以外もあります)。期間は12月末日予定です。それともう1つのお知らせは、イラストギャラリー。お客様の描いたイラストを店内展示します。どしどしご応募下さい。応募要領:サイズはA4以下、ジャンル不問(ゲームイラストに限らず)、1人2作品まで。作品はお店に持参、返却はしません。営利目的・風紀上好ましくないものはご遠慮下さい。
お問合わせはPC巣鴨店☎03(3943)6735へ、店長・吉富でした。

NOURS INFORMATION
ノワーズ・インフォメーション

▲9月に行われたアミューズメントマシンショーで姿を現した「Jリーグサッカー Vシュート」

Jリーグサッカー Vシュート
コメント 桧

●『Vシュート』。このサッカーゲームは面白い。ナムコは、なぜこんなに面白いサッカーゲームを作れるのだろうと感心しました。操作性もバツグンでゴールを決めた時のグラフィックが最高です。ぜひ、このゲームはプレイステーションにも移植してほしいと思います。
(青森県 西田ナディアさん 15才)

西田ナディア君、『V SHOOT』を応援してくれてありがとう! 開発スタッフ一同喜んでいるぞ! ところで、ボレーキックは使いこなしているかな? 連続してボールをパスする方法だ! やり方はま・っ・た・く簡単! パスしたときに、次にパスする方向にレバーを入れてボタンを押しっぱなしにしておくだけでOKだ! 連続してパスが決まると気持ちいいぞ! これさえあれば、苦手なクラブもばっちりだね?

アタック オブ ザ ゾルギア
コメント SADA

●『ATTACK OF THE ZOLGEAR』やりました。ZOLGEARの動きやEX-A市街戦は、もう「たまらーん」というほかありません。早く28人大型版で出ませんかねえ? スゴイことになりそう……。
(神奈川県 小林けーすけさん 20才)

●ドラグーンJ2が一段と格好よくなりましたね。友達と2人で早速コインを放り込んでやりました。友達とご対面後、シールド切れで落ちましたが、ゾルギアと今度は友達全員でクリアを目指したいです。
(兵庫県 遊神さん 19才)

ゾルギア退治に精を出してくれているようですね。「なかなか倒せない!」という方のためにアドバイスを。攻撃も大事だけど「防御」も忘れずに! 敵の吐いてくる弾をまず撃ち落としましょう。脳中枢では、殻の中央についている突起をまず撃って全ての殻を落としてから、中枢本体にとどめを刺しましょう。あとはガンナーとしての腕を磨くのみです。友達同士での得点競争も熱いので何度もプレイして下さいね。

リブルラブル
コメント 企画開発担当 イヌ

●『リブルラブル』SFCで復刻! お・め・で・と~! あのゲームは燃えましたァー。ボタンなし、2本のレバーのみで逃げるキノコや妖精をバシシ・バシシ! おっとオジャマキャラがロープを切ったー! なんてね。あのゲームが、10年たった今、SFCでプレイできるなんて……。できれば、2本レバーの専用コントローラーも開発してほしいです。
(宮城県 猪股宏和さん 31才)

喜んで頂けて大変嬉しいです。スーパーファミコンで、忠実な移植が果たしてできるか心配でしたが、スタッフの努力の甲斐があって、満足のいく物にする事ができました。
業務用の雰囲気を出すために、基板画面を入れたり、バシシブックも復刻したりと大変気を使いましたがいかがでしたか? 新たな奇跡を含むミラクルモード(ある条件を満たすと隠しコマンドが出ます)もありますので、末永く、遊んでやってくださいネ。

ナムコグッズ
コメント　タラちゃん

●ノワーズ5号の読者プレゼントの「ワルキューレジグソーパズル」は非売品なのですか。教えて下さい。もし販売しているのなら、どこで購入するのが確実なのかを教えて下さい。それと、今までに出たものから現在手に入るナムコグッズの特集をして下さい!!

（大阪府　藤井寺星人さん　19才）

ワルキューレのパズルは非売品です…というか、実際はクレーンゲーム等の景品なのでガンバッてゲームをやり込む、ということになります、ハイ。Ｆｉｇｈｔ！　次の、現在手に入るナムコグッズ、というのは、もしかしてナムコロケで販売していた物の事？　それならば、残念ながら今はしていません。けど、現在入手可能な物をご紹介しましょう。東京・渋谷パルコパート3と大阪・心斎橋パルコに「ＧＡＭＥ　ＳＯＵＬ」というゲームグッズのお店があるのはご存じ？　ここにはＰＯＰでカラフルなパックマンのＴシャツやトレーナー、時計（38ページを見てね）等が揃っています。今後もいろんなグッズが登場しそうなので要チェック！　それと模型専門店に足を運ぶと、ワルキューレを始め未来忍者、源平討魔伝、ドルアーガ他のガレージキットが並んでいるよ!!

渋谷PARCO PART3　2階「GAME SOUL」▶
☎03－3477－8715
お店のお兄さんもカッコよくパックマンパーカーを着こなしている。大阪心斎橋のPARCOの「GAME SOUL」（☎06－281－8131）も行ってみてね！

パーカー　　　　¥6,800（2種類各2色）
長袖Tシャツ　　¥4,800（1種類2色）
半袖Tシャツⓐ¥3,200（3種類各2色）
半袖Tシャツⓑ¥3,500（1種類1色）
パックマン時計　¥2,500（1種類3色）
を発売中。
※通信販売はしていません。

ちなみに最新CDはコレ！

●ナムコゲームサウンドエクスプレス　VOL.15
余命検索サービス　X－DAY

●ナムコゲームサウンドエクスプレス　VOL.16
アタック・オブ・ザ・ゾルギア

各¥1,500（税込）いずれもビクターエンタテインメント㈱より発売中
※こちらはCDショップでお買い求め下さい

すっかり冬です、師走です。今年も1年、ご愛読頂きありがとうございました。な～んて、あらたまっちゃったりして…。でもホント、スタッフ一同感謝しています♡　今回もいろんな、おハガキを紹介しちゃいます。アツいコメント、届くかな？

ラジアメ

「ラジオはアメリカン」の放送タイムテーブルが一部変更（＊）になりました。ヨロシク！

放送局	略称	曜日	時間
北海道放送	ＨＢＣ	日	24：00－24：30
青森放送	ＲＡＢ	土	24：00－24：30
山形放送	ＹＢＣ	土	23：00－23：30
東北放送＊	ＴＢＣ	日	23：30－24：00
茨城放送＊	ＩＢＳ	土	24：00－24：30
ＴＢＳラジオ＊	ＴＢＳ	日	24：30－25：00
新潟放送＊	ＢＳＮ	土	22：30－23：00
信越放送＊	ＳＢＣ	土	23：45－24：15
北日本放送	ＫＮＢ	日	22：30－23：00
北陸放送＊	ＭＲＯ	日	23：30－24：00
静岡放送＊	ＳＢＳ	日	24：35－25：05
東海ラジオ	ＪＯＳＦ	日	26：15－26：45
和歌山放送	ＷＢＳ	土	24：00－24：30
ラジオ大阪	ＯＢＣ	日	25：00－25：30
中国放送	ＲＣＣ	日	24：00－24：30
山陰放送	ＢＳＳ	木	22：00－22：30
西日本放送	ＲＮＣ	日	22：15－22：45
南海放送	ＲＮＢ	日	24：00－24：30
ＲＫＢ毎日放送	ＲＫＢ	日	24：00－24：30
熊本放送	ＲＫＫ	日	22：30－23：00
宮崎放送	ＭＲＴ	土	23：30－24：00
長崎放送	ＮＢＣ	日	20：30－21：00
ラジオ沖縄	ＲＯＫ	土	24：00－24：30

ハロー！パックマン　Jリーグサッカープライムゴール2
コメント　テラヂα

●『ハロー！　パックマン』と『Ｊリーグ　プライムゴール2』をプレイしての感想。『プライムゴール2』はスピードが速くなり、前作よりもスムーズにプレイできてＧＯＯＤ！『ハロー！　パックマン』はパックマンのコミカルな表情がよくできていて100点満点！

（沖縄県　がーでーさんJr.さん　18才）

むむ。キミは若いのに、なかなかモノの道理がわかっているようですね。『プライムゴール2』は、キミの言うように、前作よりもスピードアップを図っています。これは、実際のJリーグに負けないような迫力を出すためなのです。しかし、速ければいいってもんでもない。ここのところが開発者の苦労でもあるわけですね。

そして『ハロー！　パックマン』はいままでにない「アシストアクション」というジャンルを確立した自信作。テレビの中でわれらがパックマンは笑い、怒り、悲しみ、遊びます。パックマンの親友になることがキミの使命です。がんばって友情を深めてください。

いずれもナムコが全力をそそぎ込んだ逸品です。これからもめいっぱい楽しんでね！

ノワーズ
コメント　ノワーズ編集室

●メダルゲームが好きですが、新製品情報をもっと載せて下さい。

（兵庫県　高見真介さん　31才）

本号の「Ｘマスナイトはメダルゲームで…」はいかがでしたか。メダルゲームは、一人で究めるのも通ですが、パートナーや友達も一緒にプレイすれば、盛り上がります。これからもナムコのメダルゲームをヨロシク！

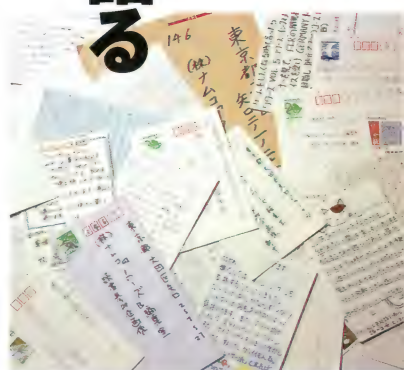
●「ＮＧ」にあった『迷廊館のチャナ』はどうなったのでしょうか？　久しぶりに読みかえして思いました。

（千葉県　佐藤和也さん　19才）

チャナ、冨士先生に関するお便りは今も頂きます……が、ここでウレシイＮＥＷＳ発表！　この冬、ソフトバンク㈱から「ＮＧ」を総括した本が出版されます。過去の「ＮＧ」の復刻は勿論、今のナムコニュース、しかも付録には豪華オリジナルＣＤを用意。そしてナントナント、冨士先生未発表のまんが（タイトルはまだ内緒!?）に加え、インタビューまで掲載されています。チャナはないけれど冨士ファン必読の一冊です。
※お問い合せは：ソフトバンク㈱へどうぞ。
☎０３（５６４２）８１０１

読者参加企画　第1弾

読者大いに語る

編集室 VOL.6 THANKS!

本誌VOL4で大募集した『読者参加企画』。5つのテーマに、ユニークなおたよりがワンサカ届いた（アリガトウ）。ひと言投稿あり、レポート用紙数枚におよぶ論文（？）あり、そのパワーにノワーズ編集室もあらためて脱帽。ここはもう、読者の皆さんにぜ～んぶおまかせのコーナーにしようではないか、ということでスタートします。新企画"読者大いに語る"。さあ、いってみよう！

あなたがゲームをしたくなるとき

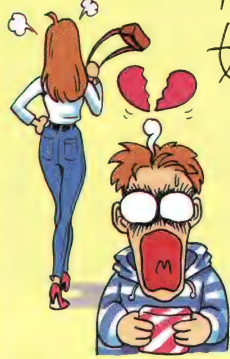
●ふだんから**食費を切り詰めてガンバッテル**私なのに、パチンコで有り金全部スッタ日にゃあ、もうドッカーンとストレス解消も兼ねてゲームします。セコセコためた貯金おろして、時間を忘れガンガンやって疲れたら帰ります。だからいつもお金がないんでしょうね。トホホ…。（埼玉県　佐藤瞳さん）

ゲーマーを代表する貴重なお言葉とお見うけしました。これからもぜひ、ガンバッテほしいです。

●クレーンゲームで他の人が2～3回チャレンジしても取れず、**悔しがっている時こそチャンス**（無性にしたくなる）。私はいつもこの方法で景品を手に入れて、帰りには、たこやきを買って帰ります。（愛媛県　牧原秀雄さん）

「悔しがっている」というのは、景品が取りやすい状態になったまま残されてることかな？新しい攻略法かもね。

ゲームをしたくなる時

女にフラれた時。

（三重県　ギャプラスキングさん）

泣けてきそうなこの字がすべてを物語っている…。もうなにも申し上げることはありません。

NAMCO　NOURS　NAMCO　NOURS　NAMCO　NOURS　NAMCO

USA vs リッジレーサー

『デイトナ』、『リッジレーサー』とくれば、ともにポリゴン・ドライブゲームの最高峰。全国各地のアミューズメント・スペースでしのぎを削るライバル同士だ。この両雄を、読者のスルドイ視点でブッタ切ってもらった。さて、どちらに軍配があがるか。開発部もドキドキなのだ。

●『デイトナ』はかつての『アウトラン』＋『VR』的ノリのドライブゲーム。『リッジレーサー』はシミュレータに近く、どちらもポリゴンゲームの最高峰ですが根本的には違うものだと思います。グラフィックの質感やスピード感、40台のマシンによるバトル、という点では後発である『デイトナ』の方が上でしょう。そして「アメリカンなゴーカイさとド迫力」、これは『リッジレーサー』にはない。しかし、『リッジレーサー』の限りなく実車に近いステアリング操作やペダルワーク、また免許を持っている私としてとっつきやすい右ハンドル仕様。そして何よりも豪快なドリフト走行！『デイトナ』でもドリフトはできるけど、コーナー手前でヒール&トウ、カウンターをあててアクセル・オン！なんてまねはできません。『リッジレーサー』なら、誰でもドリキンになれるのです。素人にドリフトの快感を教えてくれたという点で、私は『リッジレーサー』に軍配をあげたいと思います。（大阪府　岩崎博志さん）

●CG技術や迫力は『デイトナ』の方がスゴイが、ゲーム中は景色を見ている余裕はあまりない。大切なのは乗り心地だ。『リッジ』の方が運転しやすいし、スピード感もある。そしてドリフトもしやすい。『デイトナ』はマニア向けで、『リッジ』は万人向けだと思う。どちらもよくできているけど、やっぱり『リッジ』が好きだ。

P・S――――リッジのCD、お気に入りです。（姫路市　可太郎さん）

私は『リッジレーサー』派

●ウ～ンとねぇ～。ポリゴン数は『デイトナ』が38万で勝っているでしょ。音も『デイトナ』の方が好きでしょ。ハンドルも『デイトナ』の方が本格的でしょ。しかし！しかしである！『リッジ』はやっていてオモシロイ！人間の本能を刺激される。どこにこんな秘密があるのか考えてみたら、『リッジ』はあまりにも簡単にドリフトができる。これだ！あの"キキーッ"が気持ちいいんだ。遅くなると分かっていても、あのテールの流れと調和する"キキーッ"がどうしようもなく私は好きなのだ。あと、1回2回ぶちあたっても完走できるところも好きだね。というわけで私は『リッジレーサー』派だ！（北海道　荒井一高さん）

あなたが見つけた素敵な ナムコマン ナムコレディ

●"レディ"は思いつかないので、"マン"だけ。札幌PLABO帝国座の店員のおニイさん。小柄な体で流れるような口調で実況をしてくれて、ホントに楽しんで仕事やってんなーと、いつ見ても思います。
（北海道　横山恵さん）

「仕事、いつも楽しいスよ〜」。

札幌プラボ帝国座の長谷川クンと中山クン

●ワンダーエッグのおにーさん、おねーさんはみんなステキな人たちばかりなんですが、特に『ドルアーガの塔』と『ギャラクシアン³』のおにーさん、おねーさんはいいです。『ドルアーガ』のおねーさんは声をからしてせつめー&GOLDナイトに拍手してたいへんそうだったし、『ギャラクシアン³』のモニターせつめーのおねーさんは、シリアスでかっこよかった…。プシューってあいたドアの奥にいたクルーのおねーさんたちはすごい雰囲気をだしてバッチリでした。み〜んな美人。
（埼玉県　星永あやめさん）

ワ〜イ、ありがとう！アトラクターはいつも一生懸命ですよ。

ギャラクシアン³の山本めぐみさん

ドルアーガの塔の並木慶子さん

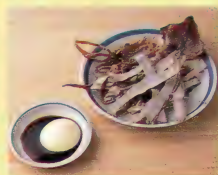
あなたのゲームジンクス

●「ツイてない日は調子がいい」し、逆に「ゲームの調子が良かった日は、その後イヤなことがある。
（東大和市　TOMさん）

調子がイイと後がこわい。「苦」あれば「楽」ですな。

●脱衣麻雀をやっているとき、特に女の子が脱いでいる時に限って、よく知っている人がくる。ちなみに、これで彼女にフラれました。
（三重県　ギャプラスキングさん）

喜びはいつも、最悪のタイミングでやってくる？

このゲームをした後 あれが食べたくなる

●私はゲーセンで『シュータウェイⅡラピットファイヤー』のホーンを聞きながら燃えた後は、帰宅してスルメにマヨネーズ醤油をたっぷりつけて、おもいっきり食べる。オホホホ。（仙台市　小野とき子さん）

ナニ…!?　でも理屈ヌキのこのパターンには本人でしかわからない喜びがありそうだ。

●『ファイナルファイト』でドラム罐からでる原始肉を見ると、ケンタッキー・フライドチキンが食べたくなる。
（山形県　山崎幸司さん）

ウン、わかるワカル！なんとなくよだれがでてきそうだネ。

ひき続き 大募集!!

下の1〜6のテーマについて、おたよりを待ってます。封書か官製葉書で次の宛先まで。字数制限なし。ほんの一言でも結構です。掲載分には薄謝をさしあげます。

【宛先】〒146 東京都大田区矢口2-1-21

㈱ナムコ『ノワーズ』編集室
「読者大いに語る」係

1. あなたがゲームをしたくなるとき
2. あなたのゲームジンクス
3. このゲームをした後あれが食べたくなる
4. あなたが見つけた素敵なナムコマン・ナムコレディ
5. この一言が、どうしてもいいたい！
6. こだわり対決
   『バーチャファイターⅡ』VS『鉄拳』

ポリゴン格闘ゲームの両雄。あなたはどっち派ですか？
誌上での熱き対戦を期待しています。

こだわり対決 激論 デイトナ

●私はドライブゲームはあまりやらないので友達に聞いて見ました。
私：　まず『リッジレーサー』は？
友達：『リッジレーサー』って流れすぎるよね。6速はいらないな。4速で十分だよ。『アウトラン』が一番いいよ。
私：　では『デイトナ』については？
友達：『デイトナ』は曲に洗脳されましたよ。リッジの曲はいいんだけど、洗脳されない。
私：　『リッジレーサー』はあんまりいいところがないみたいですね。
友達：だってリッジつまんないもん。
どうやら彼は『デイトナ』派のようだ。　（埼玉県　最強のガルフォードさん）

私は『デイトナ』派

●『デイトナ』も『リッジレーサー』もはまりにはまって、コースを走りまくりましたが、一言でいって『リッジレーサー』はレースをやっているというより、峠を攻めている感覚。『デイトナ』は、あばれるマシンをハンドルで押え込み、ありあまるパワーをねじふせてコースを攻めるアグレッシブなところがあって、その気になれるのは、やっぱ今は『デイトナ』です。でも、『リッジレーサー』の6速マニュアルはおいしいです。クラッチもついているし…。だけど『デイトナ』は4輪ドリフトになっちゃうところもスゴイと思います。スピード感、画面の精密さは共に同じですね。
（北海道　浜田勝幸さん）

ウナラセルご意見の数々、アリガトウ。おたよりを総括すると、迫力と豪快さでは『デイトナ』、ドリフトでは『リッジレーサー』というのが大半の意見だ。投稿数でいえば7対3の割合で『リッジレーサー』に軍配があがったが、そう簡単に決着がつくほどこの対決は浅くない。投書の中にはコーナーでのギヤ比やハンドルのキレまでスルドイ指摘があり、もう収拾がつかないぞ。次なるバージョンでの対決を期待しようじゃないか。よろしく。

プレイスポット紹介

日本を遊ぶ

La Guide de Japon

「新神戸駅からすぐなので、立ち寄った際に遊びに来てください」と、平均年齢22才のスタッフたち。ドリンクサービスもしてくれる。

『X-DAY』も神戸で大人気、占い好きな神戸っ子の趣味を反映して、占い機も人気がある？

ハイパーリアルな画像のドライビング・シュミレーター、リッジレーサーはここでも一番人気。

今日はついてる！とメダルゲームに夢中の彼女。女性同士で遊びに来るコ達が多いのだ。

新神戸駅前にそびえるハイソなファッションビルŌPA内にプラボが新オープン。飲食店、ショップ、ホテル、劇場と、エンターテイメントのいっぱい詰まったŌPAだから、遊びにはことかかないが、プラボ新神戸では、イタリアン・トマトのカフェ＆バールが併設されているので、ゲームに疲れたらぐっとアダルトな雰囲気で、カクテルなんぞを彼女にふるまったりもできるのだ。こういう大人の遊びができるのがうれしいぞ。アフターゲームも自由自在だ。

夜９時過ぎがピーク。ヒカリモンの派手な神戸ファッションできめた女の子たちで賑わう。

スイートファクトリーはカップルに好評。おしゃれな女の子が多いな〜、神戸だな〜。

■プラボ新神戸店
神戸市中央区北野町１丁目ŌPA3階
☎078-262-2869　11時〜24時

「最新のものが揃うてる」と、ビデオゲームでごきげんの仲良しグループ。

370m²の店内には81台のゲーム機が。山椒は小粒でもぴりりと辛い。規模はこぢんまりしているが、食遊一体のエンターテイメント性では負けないぞ。

La Guide de Japon

ŌPA 11時〜22時（飲食店は一部深夜まで営業）☎078-262-2121 750台の駐車場も完備

ŌPA（オーパ）

高級&ハイセンスな店ばかりでなく、遊び心もいっぱい。プラボのある3階には摩訶不思議なオブジェ"七福神めぐり"や、和食や和雑貨の店が並ぶ"江戸小路"があって、まるで江戸時代の町並みにタイムスリップしたような雰囲気にひたれる。

シャネルやゲラン、カルバンクラインがアメ横よりも安い！電話注文も可。

プラボのスタッフもおすすめの会員制の輸入化粧品店、エルミタージュ。☎078-262-2893

新神戸

新幹線新神戸駅に直結したŌPA（オーパ）は、アパレル、雑貨、飲食店などがいっぱい詰まった"24時間眠らない街"。ロベルタやアンロワイヤル、クレージュなどの高級ブティックが並び、食べ物もオムレツや韓国料理からシーフード、ステーキ、日本料理、フランス料理までの何でもあり。ところが、それだけではない。8月26日にはプラボ新神戸店もオープンし、エンターテイメント性も倍増。豪華なオリエンタルホテルや、演劇専門のオリエンタル劇場もあり、情報と文化を求めて関西の新感覚人間たちが、ŌPAにはワンサカ集まるのである。

ŌPA西側から新神戸ロープウエイにのって世継山山頂の布引ハーブ園まで10分。神戸市街や港が一望のもとにできる。近くには布引の滝などがあって、自然だって満喫できてしまう。

ŌPAから異人館で有名な北野の街までは、歩いてほんの5分。蔦の這うレンガ塀の坂道、ペンキ塗りの洋館…。明治の頃、外国の商人たちでにぎわったハイカラな神戸がそこにある。彼や彼女とぜひ二人だけで散策してみたいロマンチックな街なのだ。

イタリアン・トマト・カフェ&バール

プラボの店内をガラス越しに眺め、大人の気分のカフェ&バールでひとやすみ。11〜17時はコーヒー350円。17時からはバータイムで生ビールや各種カクテルを。いい気分！ いい雰囲気！

ゲームが先か？カフェ&バールが先か？どっちでもいいじゃない！

カフェ&バールではピッツァなどの軽食もOK

プラボからイタトマへ直行！の秘密の抜け道が！

びっくりライスコロッケ580円。

11〜17時はカフェ&バールでもケーキセット500円。
そして、ここから『プラボ新神戸』へドリンクのデリバリーサービスが好評。

イタリアン・トマト
複合3店舗
OPEN!!

プラボと隣接して、同時オープンしたイタトマは、従来の"イタトマ"とはひと味ちがうネオ・イタトマだ。「ŌPAに居酒屋がないので、遊び心のあるみんなで盛りあがれる店を作りたかったんです」と谷口店長。オリジナルメニューもおいしい！

ケーキショップ

アメリカンサイズのビッグな手作りケーキがズラリと12種類。人気ナンバー1はいちごのショートケーキ。

いたとまキッチンではケーキバイキング1000円、ランチも650円〜とあって、おいしい穴場として女の子の話題。

スウィートな笑顔でケーキを売るのは桑幡さん。

洋風居酒屋いたとまキッチン

「お疲れさまでした！」スタッフ達がずらっとテーブルを囲んで、盛大に乾杯の音頭をとってくれる。初めはびっくりするが、従業員と客が一体になって盛り上がろうという、この姿勢が大好評だ。

カルパッチョ風牛肉のたたき780円。

これがいたとまキッチン名物、乾杯の音頭。

『「おいしかった」の一言がウレシイ！』と陽気な谷口店長。店内は広いのでパーティも可能。

これまで非公開だったサッースーン邸が杉良資料館になった。☎078-222-5208 10時（日曜・祝日は9時より）〜17時 無休 1000円（入館料の一部はベトナムへの基金になる）

愛用の湯飲みや座蒲団もそのままに、再現された良太郎さんの楽屋。

このパスポートは国際連合発行の"レセパセ"福祉活動の業績が認められ、日本人で3人目の授与。

きらびやかなステージ衣装の数々も展示されている。

杉良太郎資料館

杉良太郎を知らない人はいるかな？ わからなければお母さんに聞いてみよう。昨年12月に北野の異人館を改装してオープンしたのが、杉良太郎資料館。その芸能活動は有名だが、意外に知られていないのが、社会福祉や国際交流の活動。デビュー前から1992年までの基金総額は、なんと26億円になるというから半端ではない。

「弁当持参で来るグループ、ビデオコーナーでカラオケするグループもいます」と資料館の人がいうように、毎週通ってくる熱烈なファンがいるというから驚く。テレホンカードやライター、せんべいから酒まで、数々のオリジナルグッズも売っているので、ぜひお母さんへのおみやげにしたい。

日本を遊ぶ
名物探検隊

明治座、新歌舞伎座、御園座などの大入賞のメダルやトロフィーが並ぶ。

12月18日で2周年を迎える。本物は開館記念行事に姿を現すかも。

X'masナイトは メダルゲームで‥‥

流行りのレストランや静かなバーもいいけれど、今年のクリスマスはいつもと違う趣向で盛り上げたい！　と早くも「Xデー」に向けて作戦を練っているキミ。今年のクリスマスナイトはメダルゲームでオシャレにキメてみないか！　運と確率が勝負のメダルゲームは、誰でも簡単にスリルと興奮を味わえる絶好のゲームだ。2人でプレイすれば熱さ倍増。クリスマスで王手をかけたいキミなら、夢中になる彼女の肩にそっと手を置いたりして……。さぁ本番に備えて今からメダルゲームの攻略法をマスターしよう。当日は彼女をリードして、もちろん彼女のハートも完全攻略！　といきたいネ。

浜口　啓二さん

昨年、Vシネマ　B・B フィッシュ　で主役を務め、現在も映画・舞台を中心に活躍中。趣味はスノーボードという23歳。

浅岡　真夕さん

「ヤングジャンプ」の読者投票によって選ばれたミスプライムゴール。今年初めには舞台「桜の園」に出演するなど女優としても期待大。今は日舞に夢中とか。20歳の現役女子大生。

SPIRAL FALL

今宵は、GOLDBALL出現に 2人の運命を賭けてみよう

見るからに楽しさを予感させるゴージャスなフォルム。合計8組でプレイできる大型メダルマスゲームがこの『スパイラルフォール』だ。ルールはいたって簡単。頭上から螺旋を描いて落ちてくる赤、黄、青3色のボールが自分のステーションのポケットへ入るか、否か。これを手元の画面を見ながらBETするだけで、ハラハラ、ドキドキの興奮が味わえる。嬉しいことにイスは2人がけだから、彼女をさりげなくエスコートして親密度を高めちゃおう！

スパイラル

フィールド

ポケット

BET NOW

VERTICAL 10 ｜ SIDEWAYS 20 ｜ BONUS CHANCE! ｜ EMPTY 10 ｜ NEXT BALL COLORS

STATION No. 5	RED	YELLOW	BLUE	ANY COLOR
6 BALLS	6000			500
5 BALLS	1200	1500	150	100
4 BALLS	500	300	30	30
3 BALLS	200	150	15	20
2 BALLS	50	30	3	10
1 BALL	20	10	1	
CREDIT 10	BET 20	BET 10	BET 0	BET 10

①16個のボールのうち、赤・青・黄がそれぞれいくつ出てくるかをここでチェック。ボールの数によってオッズも変わってくる。

②ポケットには最高6個のボールが入る。BETの方法は2通りあって、ひとつはボールの色に関係なく2個以上入れば入賞の「ANY COLOR」。もうひとつは選んだ色のボールが入れば入賞の「RED」「BLUE」「YELLOW」。数が少ない色は高配当になるので慎重にBETしたい。さらに、GOLDBALLが出現し自分のポケットに入れば、配当が1ランクアップしてさらにオッズは2倍に！

WIN 100 ｜ TOTAL BET 40 ｜ PAID 100 ｜ YOUR POCKETS ｜ WIN

SIDEWAYS 20 ｜ 10 ｜ 10

STATION No. 5	RED	YELLOW	BLUE	ANY COLOR
6 BALLS	6000			500
5 BALLS	1200	1500	150	100
4 BALLS	500	300	30	30
3 BALLS	200	150	15	20
2 BALLS	50	30	3	10
1 BALL	20	10	1	
CREDIT 110	BET 20	BET 10	BET 0	BET 10

③ここに表示されたとおりボールが配置すれば、ボーナスが加算される。

8LINE SLOTMACHINE

「サンタさんお願い!」まわるリールに思わず絶叫

ギャンブル性の高いメダルゲームといえば、カジノの醍醐味を味わえるスロットマシン。フルーツ、BAR、セブンなど色とりどりのシンボルは、彼女の好奇心を間違いなく刺激するだろう。下に掲げる「8ラインスロットマシンの基礎知識」を読めば、どの機種の前に立っても安心だ。彼女とともに、気分はもうラスベガス!

①9つのリール
②オッズ一覧……………どんなシンボルが並べばメダルを何枚獲得できるのかが分かる
③ボーナスポイント……オールフルーツやセブンなど、特定のシンボルが揃ったときに加算される

TAKE SCORE……勝ったメダルをクレジットに入れる
SMALL／BIG………ダブルゲームで、シンボルのランクの大小を決める
DOUBLE……………ダブルゲームに挑戦する
PAY OUT…………メダルを払い出す
1BET……………………1枚かける
MAX BET……………上限までメダルをかける
CONTINUE…………前回と同じだけメダルをかける
START……………………ゲーム開始

☆これだけ知ってれば恐いものナシ!

知って得する8ラインスロットマシンの基礎知識

Q. 何で「8ラインスロットマシン」なの?

タテ3本、ヨコ3本、ナナメ2本の計8本にどんなシンボルが並ぶのか――運を天に任せてみないか! オッズは画面横に表示されるので、これをチェックしてからゲームに臨みたい。

◆

Q. BETって何だ?

メダルゲームには欠かせないこの用語。つまりはメダルをかける枚数のことなのだ。例えば「8BETまでOK」なら、8枚までメダルをかけることができるということ。「MAX BET」は、1ゲームにかけることのできる最高枚数のことをいう。

◆

Q. ダブルゲームとは?

獲得メダルをどれだけ増やせるかは、このダブルゲームにかかっていると言っていいだろう。スロットで1枚でもメダルを獲得できれば、ダブルゲームへの挑戦権が得られる。内容は簡単で、画面表示されたシンボルと次に表示されるシンボルのランクの大小を当てるという、まさにイチかバチかの勝負! 1つクルアするたび獲得メダルが2倍になる。ただし、負けるとメダルは0。

MANIA　BEGINNER

ロイヤルライン	ワイルドライン	ジョイフルライン	フルーツライン
上級者向き。1ライン2BETで16BETまでOK。オッズの最高値も500と、4機種の中では一番ギャンブル性が高い。ゴールドセブンが2つ以上出れば嬉しいボーナスポイントだ。男なら、勝負すべし。	中上級者向き。1ライン1BETで8BETまでOK。5枚以上BETしオールフルーツになればボーナスポイントが加算。さらに、DOUBLEのついたシンボルでラインが揃えば、配当はなんと2倍になる。そして! WILDはどんなシンボルにもなっちゃスグレモノなのだ。	中級者向き。1ライン1BETで8BETまでOK。5枚以上BETしセブンが2つ以上出現すれば、ラインに関係なくスペシャルボーナスが加算される。	初心者向き。他の機種に比べシンボルも大きく見やすくて、しかもカワイイ♥1BETで2～3ライン賭けられるので、当たる確率も結構デカイ。オールフルーツかセブンが揃えば、ボーナスポイントが加算される。まずはこれで基礎を習得して、次へ進もう。

ZELOS

ライバルたちを横目に彼女の視線をひとりじめ!

彼女の前でカッコイイところを見せたい! そんなキミの願いを叶えてくれるのが、大迫力の9面マルチディスプレイでスロットゲームが楽しめる、その名も『ゼロス』だ。そもそも『ゼロス』とは、ギリシャ神話に登場する「競争心の化身」のこと。ラインを選んで予想してBETできて、1ライン最高20枚までBETが可能、しかも大画面を前に5人で対戦するところなど、まさに「競争心の化身」を地でいける。彼女の熱いまなざしをツキに変えよ!

①正面のディスプレイに表示されたスロット画面。BETしたラインに番号がつくので見やすさ抜群。
②どこのラインに何枚BETしたかが一目瞭然。
③モニターの中の最新4ゲームのデータを使いこなせれば、勝利はキミの手中に!

衣装協力／ARK（アーク）☎03-3476-4141
撮影協力／プラボ鶴見 ☎045-584-8585

冬イベント
12／1〜25

ドラマチック・クリスマス

恒例、冬のスペシャルイベント“ドラマチック・クリスマス”。
12月1日〜25日の間、盛りだくさんのプログラムがあなたをお待ちしています。
今年の聖夜もナムコ・ワンダーエッグ、たまご帝国でキ・マ・リ！

1 ドリーマー参加体験型劇
幸運のトゥインクル伝説III
・期間中毎週土・日・祝日、1日3ステージ

ドリーマーが主役になって園内の各ステージで様々な体験をしていくRPGタイプの参加劇。謎解きは2人で、ヒントは思わぬところに…。ロマンチックな伝説を、あなたも体験してみませんか？

2 映像体験ラリー
バーチャルクエスト
・期間中毎日、1日3ステージ

液晶テレビと弱電波映像システムを用いるラリーゲームです。ドリーマーは液晶テレビを手に、園内各所でON AIRされる映像をキャッチ！ 一体どんなメッセージがこめられているのか…。

3 愛の告白 投票クイズ
アレアのハッピーポスト
・期間中毎日、10：00〜21：30

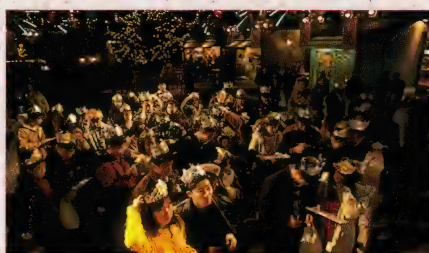
クリスマスにちなんだクイズに答え投票。正解者の方々には抽選で賞品を差し上げます。また投票の際、大好きな彼・彼女への愛のメッセージを添えておくと、そのお相手とデートに来るときのための〝入園無料〟カードがプレゼントされます。

4 入園無料企画
愛の矢が命中すると入園無料
・期間中毎日、10：00〜21：30

メインゲート前の特設ブースで開催、カップルで参加して下さい。女性には自分の名前を書いたハートの的を持ってもらい、男性には天使の仮装をして愛の矢を放って頂きます。見事、ハートの的に当たったらカップルで入園無料！

5
クリスマス・スペシャルパーティー

・12月23日（祝）〜25日（日）の3日間

ステキなキャンドルをもらい、ちびっこ天使に火を灯してもらったら、エルズ広場に飾って下さい。クリスマスソングの流れる中、皆さんでキャンドル・オブジェを完成させましょう。ちびっこ天使のローラーダンスショーや11人のサンタクロースによるおしゃれなショータイム等が終日繰り広げられます。

都市型テーマパーク
ナムコ・ワンダーエッグ
遊びの錬金術国家
たまご帝国

'94 シンデレラデー・フェスタ
・12月1日（木）〜6日の6日間

12月6日は〝サンタクロースからの一足早い出逢いのプレゼント〟として、注目される「シンデレラデー」(実はこの日は、サンタさんの誕生日らしい?!)。期間中はドリーマーが出逢いのチャンスをつかめる「公開募集伝言板」や「出逢いのグループクイズラリー」等のイベントがギッシリ。
※「'94 シンデレラデー・フェスタ」はシンデレラデー推進実行委員会が主催しています。お問い合わせは、事務局☎ 03-3505-6681 まで。

■交通のご案内
電車 渋谷 —新玉川線 15分→ 二子玉川園駅東口 —徒歩 3分→ ナムコ・ワンダーエッグ たまご帝国（タイムスパーク内）

●東急電鉄：新玉川線、田園都市線、大井町線
●バス：東急バス、二子玉川園駅下車

営業時間／AM10：00〜PM10：00
お問い合わせ／☎03-3700-3451
ナムコ・ワンダーエッグ／たまご帝国　東京都世田谷区玉川1-15

コーティングチョコレートがポイント。手作りX'マスケーキで彼の心をキャッチ！

フリーデコレーションの X'マスチョコレートケーキ

▶今回は市販のスポンジを使います(注)。スポンジは薄く3等分にスライスしシロップを刷毛でぬっていきます。次にチョコレートクリームをぬり、サンドイッチ状に3枚のスポンジを重ねます。

チョコレートクリーム：スイートチョコレートを湯せんで溶かし牛乳でのばす。これを、8分立てにホイップした生クリームの中に入れ、一生懸命完全にホイップ。ツンと角が立つ硬さ、わかる？

▶いよいよ絞り出しのデコレーション。絞り器に好きな金具をつけ、チョコレートクリームをたっぷり入れましょう。ただし、ケーキに絞り出す前の空気抜きは忘れないで。絞り器を2～3度、ぎゅっぎゅっと押して余分なクリームを出す。こうすると金具の先までクリームが詰ります。あとはお絵描き感覚でフリーデコレーション!!

▶陶芸家が使うようなロクロ台・ケーキ用回転台にクリームをサンドしたスポンジをのせ、表面全体にチョコレートクリームをぬります。特に、側面はパレットナイフをたてて回転台をくるくる廻していくと上手くぬれます。ここまではちょっと練習すればカンタン。

▶回転台を廻し、ナイフをねかせるようにしてコーティングチョコを広げ、更に少しづつ側面にたらします。たらしすぎは禁物だけど、チョコはすぐ固まってしまうのでこの作業は手早く！ スピーディーかつ慎重に!!

▶コーティング用チョコレートは菓子材料店で売っていますが、なければ市販のミルクチョコでもいいでしょう。溶かして、そっとケーキの上にたらします。

湯せんで溶かしてテンパリングします。テンパリングとは、まずチョコを35～40度に溶かし、その後28度に下げ、更に30度にもっていく作業のこと。これがちゃんとしてないと、ツヤがでない！

▶最後は、「Merry X'mas」それとも「I LOVE YOU」。あなたのメッセージを書いてね！
細い文字を書くときは、3角に切ったセロハンをクルッと巻いてミニ絞り器を作ります。先っちょをちょんと真横に切って使います。

▶刻みチョコを円形に飾る。刻みチョコがないときは、ホワイトチョコをナイフで削るとカンタン（ごぼうのささがきの要領で！）

(注)イタトマでは1つずつ円形型で焼いていますが、スポンジの作り方を説明するとノワーズ1冊分になってしまう！

イタリアン・トマトW・E店（ワンダーエッグ）

営業時間　AM 10：00～PM 10：00　年中無休
住所　〒150 東京都世田谷区玉川1-15 ナムコ・ワンダーエッグ内
TEL　03-5716-3757

ノワーズ読者サービス

ワンダーエッグのイタトマでX'マスケーキを予約すると、ケーキサーバーを差し上げます。
お申込み期限：'94年12月10日

ケーキ作りに失敗した人、自信のないあなたは、イタトマオリジナルのX'マスケーキをどうぞ。

▲X'マスチョコレートケーキ 4,000円（直径18cm）他に苺のガトーフレーズ（5,000円）もあります。

材料

シロップ
- コアントロー……………10cc
- 水 ……………………20cc

1：2の割合で混ぜる

チョコレートクリーム
- スイートチョコレート ……80g
- 牛乳 ……………………50cc
- 生クリーム ………………300cc

他に、
- 直径15cmのスポンジケーキ …1コ
- コーティング用チョコレート …適量
- 飾り用ホワイトチョコレート …少々

超カンタンなX'マスケーキ。レシピと作り方はイタトマが特別にアレンジしてくれました。

▲おすすめグッズはこちら。
写真左は袋のまま電子レンジで温めるとテンパリングができちゃう便利チョコ。中央は装飾用カラースプレー、右にあるのは御存知チョコペン。最初は無理せず既製品を使うのも手。

を狙え!

MOSQUITO ATTACK!™
モスキートアタック™

モスキートは狙っている

蚊で血を吸うのはメスだけである。オスは草の露などを吸う。メスが血を吸うのは、栄養をとってたくさんの卵を産むためである。

ところが最近ビルなどの下水で、血を吸わなくても卵を産める蚊が増えてきたという。

また、複数のメスの蚊を二組に分け、一方に血液、一方に蒸留水のみを与える実験をしたところ、蒸留水のみのグループも立派に卵を産んだという報告もある。

何たるたくましさ。種の繁栄に向けての驚くべきしたたかさ。いくら蚊取り器をたこうが、殺虫剤を吹きかけようが、いっこうに蚊の数は減らないはずである。

昆虫の一生は短い。短いがゆえに、人間などの長生きの哺乳類に比べ、頻繁に突然変異が生じ、進化も起こりやすい。

近い将来、逆に殺虫剤の効かない蚊が現れるかもしれない。人間が、蚊に刺されない強い皮膚に進化するなんてことは、とても期待できない。

どうしたらよいのでしょうか。〝モスキートアタック〟おそるべし……。

DATA

■攻撃は最大の防御ナリ。血液を吸われる前に蚊の軍団を打ち落す、まさに世紀末のエレメカシューティング。2人でプレイできる。
■ゲームのポイントは、現われたらすぐしとめること。ぐずぐずしていると大切な血液がみるみる減っていく。前の3匹はKASS（カス）蚊。後ろの2匹はBOSS（ボス）蚊。BOSS蚊を打ち落すと、得点は倍の2点。
■高得点をマークすれば、蚊と最終対決（エクステンドプレイ）が待ち受ける。

ターゲットはこれだ!!

●オヤジ火山

●鳩時計

●同じもの撃ち

●ガイコツ撃ち

ガンバレット

■笑いアリ、真剣勝負アリの4コママンガ的テンポのバラエティーガンゲーム。48種ものステージがランダムに現われ、毎回違ったプレイを楽しめる。2人での対決プレイは、1ステージごとに勝負がつく。
■ゲームのポイントは、「司令文」をよく読み、何をどうすればいいのか素早く把握すること。
■射撃感覚が気持いい。銃身が1ショットごとにブローバックし、その反動のリアルさは迫力モノ。まとは全て人形や岩などの無生物。そのため破壊は派手で爽快感がこみあげる。

DATA

ピストリー（ピストルのヒストリー…ウソ！）

十四世紀、ヨーロッパで火薬のエネルギーを利用したいわゆる鉄砲が作られたが、まだ拳銃（ピストル）とは呼べない大きなものであった。

十五世紀になると、ひき金（がね）を引くだけで火縄に火がつき、片手射撃のできるものが作られた。

十六世紀から十九世紀初めにかけ、さまざまなタイプのピストルが出現したが、どれも弾丸の詰替えが大変な物であった。

そこで考え出されたのが今でも使われている金属薬莢（やっきょう）弾である。飛んでいく弾頭、火薬、発火させる雷管が全部一つになっているので、発射準備が一動作ですむ。実用化したのは一八六〇年代のことであった。

「ガンバレット」で使われているのは、俗にオートマチックというもので、ヨーロッパで発達した。ひき鉄の一引きで、発射、空薬莢の排出、次発準備、次弾の薬室への装填と、一連の動作が自動的に行われる。

アニメのルパンIII世が愛用していたドイツのワルサーP38も、このタイプである。

プラボ英雄烈伝 9

必要は上達の母

現在無職　ユカのパパ

プラボ英雄烈伝 10

わかってほしい胸の内４コマ篇

家事手伝い　岩田てつお

VOL.1

VOL.2

VOL.3

きょうは オレ一人だ。

思うぞんぶん オヤジを うってやる。

……

う、うてな かった……

VOL.4

作　いりたまご　コゲ照

新製品

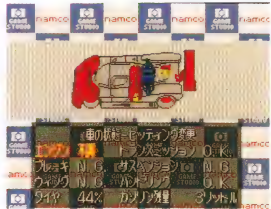
※SFCの価格表示は税別になっております。

スーパーファミリーサーキット

スーパーファミコン用ロムカートリッジ／10月21日発売／¥8,800

すべてのレースゲームファンにきっと満足してもらえる究極とも言えるレースゲームがついに登場だ。28のコースレイアウトを持ち、6つのオリジナルコースがエディットできるのも魅力。コースだけではない。マシンは改良し、チューンナップが可能だ。コースに合わせたマシンを作り上げることが勝利への道。レースゲームの醍醐味とも言える。もちろん、チューンナップしたマシンは48台までガレージにキープしておける。SFCだから体験できる高速コーナリングの迫力を味わってほしい。

レースに勝利するには、ライン取りが決め手。ラインを見極めたものが勝者となる。

スタート直後のコーナー。「カナダ」はドライバー泣かせの変則コーナーの連続だ。

車のセッティングも自由自在。きめ細かくチューンしてオリジナルの車を作る。これが勝利へ導いてくれる。

ミリティア

スーパーファミコン用ロムカートリッジ／11月18日発売／¥8,800

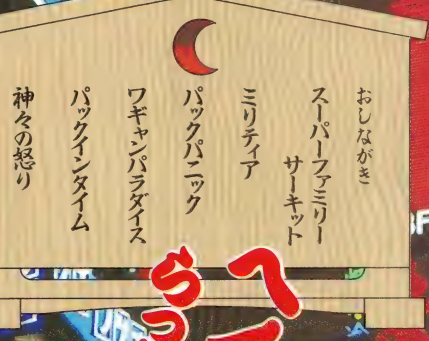
時は近未来。地球は荒廃し、帝国軍の支配を受けていた。地球解放コロニー連合軍（通称ミリティア）は、地球を取り戻すべくついに兵を挙げた。ミリティアの司令官であるあなたは、敵基地を破壊し地球を取り戻すことができるか？　リアルタイムで展開するウォーゲームの登場だ。指令基地を作り、ミサイルを配備。防空レーダーを設置。守りを重点に置くか、攻めを主体にするか？　もちろん、それらに必要な戦費もかせがなければならない。もたもたしていると敵に攻め込まれて全滅だ。手に汗握る迫力あるバトルが展開する。リアルな戦闘ロボットの戦闘シーンは、見事としかいいようがない。この本格的なウォーゲームの登場で眠れぬ夜を過ごす人がきっと増えるだろう。

雪のステージ、夜のステージ、砂のステージなどシチュエーションも豊富。写真は雪のステージ。

戦闘の後は、ユニットの強化。強化したユニットでなければ、突破できない場所も。強化ミサイル、バトラー軍団の勇姿。

疑似3D画面で展開される迫力ある戦闘シーン。戦闘ロボット「バトラー」は、夜も戦いに明け暮れる。

ナムコ

この冬ハマルこの一本

おしながき
スーパーファミリーサーキット
ミリティア
パックパニック
ワギャンパラダイス
パックインタイム
神々の怒り

いよいよ冬到来。知られていないかもしれないが、冬は新作ゲームの旬の時期なんだ。そこで、この冬に登場する期待度満点の新製品ゲームを7本集めてみた。ドーンとハマるゲームばかりだから覚悟してほしい。ページの関係もあって、おいしいところだけをピックアップして料理してある。期待度の高いゲームばかりだから、しっかりとチェックしておいてほしい。こたつにあたりながらじっくりとプレイするもよし、もしあなたが20才(はたち)を過ぎているならグラス片手に楽しむもよしといったところだ。もっとも、プレイに熱中して、片手にグラスなんかを持っていられないかもしれないが……。ともかく、まずは見てのお楽しみ。

パックインタイム(SFC版)

スーパーファミコン用ロムカートリッジ／'95年1月3日発売／¥7,900

ゲーム界の人気者パックマン、今度はパズルアクションゲームだ。広大なフィールドで「ドット」を集めて出口を探せ！ これが今度のパックマンの目的だ。もちろん、モンスターもパワーエサも健在。横スクロールではない広大なフィールドは、まるで迷路のようだ。フィールド内のあちこちに仕掛けられたトラップが行く手を阻む。フィールド内には、壁や床により前進できない場所や高い場所もある。そんなときには、特別な「能力」を使おう。能力は、魔法のリングをくぐると手に入れられる。「ロープ」「ファイヤー」「スイム」「ハンマー」と多彩な能力が用意されている。これらの能力をうまく使わないととても謎は解けないぞ。

大きな火の玉をぶつけて攻撃する能力が「ファイヤー」だ。でも後ろにモンスターが……

左下の数字が、このステージで集めていく「ドット」数。17個手に入れると扉が開く。

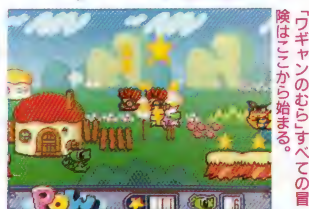
フィールドで地下も舞台になる。地下の世界で「ロープ」を使うパックマン。パワーエサを取ってモンスターをやっつけろ！

ワギャンパラダイス

スーパーファミコン用ロムカートリッジ／12月16日発売／¥8,800

名作『ワギャンランド』が数十倍にパワーアップして戻ってきた。その名も『ワギャンパラダイス』。今度の主人公は男の子ワギャン「タクト」と女の子ワギャン「カリン」の二人の中から選ぶことができるんだ。そのうえ、ゲームの難易度もばっちり変更できる。年齢や性別、ふつう／かんたんを入力するだけで、ゲームの難易度が変わるのだ。たとえば、年齢が低く設定されると数や文字が覚えられるなどの工夫もいっぱい。29面用意されているアクション面だって、仕掛けや演出がいっぱい。絶対に飽きることがない。おまけに12種類のミニゲームが随所にちりばめられている。そんなこんなで、誰でも楽しくプレイすることができるんだ。そして、ワギャンの世界の謎も……。

さて、ここはいったいどこだろう。窓の外には星が見えている。宇宙船の中だろうか？カリンたちの姿が窓に移っているぞ。

これは2P対戦モードの「パネルさがし」。隠されたことばを推理して、パネルを探せ。

「ワギャンのむら」すべての冒険はここから始まる。

パックインタイム(GB版)

ゲームボーイ用ロムカートリッジ／'95年1月3日発売／¥3,800(税込)

『ゲームボーイ』にもパックインタイムの登場だ。とはいってもSFC版とはちょっと中身が違う。もちろん、画構成などもまったく別のもの。フィールド内を動きまわり4つの能力「ロープ」「ファイヤー」「スイム」「ハンマー」を使い倒して、出口に到達するという点は同じ。しかし、こちらの『パックインタイム』では、すべてのドットを集める必要はない。そのかわりと言っては何だが、フィールド内で行き詰まったときの新しいルート探しが大きなポイント。この部分がいちばんの謎になるというわけだ。しかし、時間制限などもあり、パズルの要素がかなり強くなっている。まわりにあるものを利用するのがポイントだが、果たして君は難解な70面すべてをクリアすることができるか？

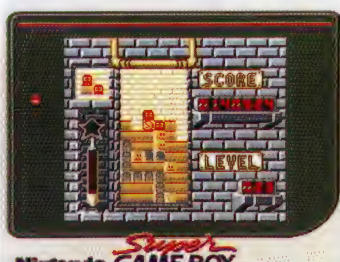
地上の敵をやっつけるには、「ファイヤー」を使うしかない。手を大きく振って「ファイヤー」を出すパックマンはなかなかカワイイ。

大きな葉っぱの上でユラユラ揺られているパックマン。しかし、目の前にハチが…。

ドットを食べて1UP。おいしそうに食べているけれど後ろからモンスターが近寄ってくるゾ。

パックパニック

ゲームボーイ用ロムカートリッジ／12月9日発売／¥3,500(税込)

ゲーセンやSFCで大人気を博した『コズモギャングザ パズル』を覚えているだろうか？ 今回は装いも新たに『パックパニック』として戻ってきた。他の「落ちものパズルゲーム」とはひと味違うぞ。L字型になって降ってくるモンスターやブロックをうまく積み上げパックマンで消すのだ。いつも追いかけられているモンスターをパックマンで消す、この爽快感がたまらないんだよね。そして、「ノーマルモード」と「パズルモード」のふたつのモードが用意されていて、ノーマルモードはミスさえしなければ半永久的にプレイできるタイプのもの。パズルモードは、既定の数のパックマンでモンスターを全て消せば1面クリア。これが全部で100画用意されているんだ。

パズルモードはけっこうはまる。
なかなか解けなくて頭を抱えることになるかも……。

「モンスター」と「ブロック」がL字になって降ってくるのをうまく積みあげる。

ノーマルモードのパックパニック。レベルが高くなればなるほどスピードが上がり、パックマンの数も減る。腕の見せ所だ。

“『神々の怒り』(WRATH OF THE GODS 日本語版)”

MAC用CD-ROM, WINDOWS用CD-ROM／12月9日発売／¥9,800(税別)

ギリシャ神話の世界で冒険を体験しよう

“『神々の怒り』(WRATH OF THE GODS日本語版)”は、ギリシャ神話を題材にした本格的なアドベンチャーゲームだ。だから登場する人物もみんなギリシャ神話の登場人物。ところがこのゲーム、実写取り込みをかなり多用している。と言うことは、俳優さんがメイキャップして神話上の人物に扮していることでもある。キャラクターの写真を見てもらえればわかるが、なかなかシュールな人物もいる。これがまたイイ。CGとの合成もなんともいえない味(?)がある。深刻になりがちなギリシャ神話がやけに陽気に見えてくる。

と言う話はさておき、ざっとストーリーを紹介しておこう。訳あって、生まれてすぐに捨てられた主人公。半人半馬のケンタウルスに育てられ成年する。そして、本当の親を捜すため、4つの世界をまたにかける冒険が始まるのだ。この冒険の部分がギリシャ神話をかなり忠実に再現しているのだ。だからギリシャ神話を知っていれば、簡単に解ける謎も多い。予備知識があれば、必要なアイテムなども想像がつくからだ。もっともゲーム中にも十分ヒントがもらえるので、そう深刻になることもない。また、新しいゲームを開始する前にヒントがもらえるモードに設定しておけばもっと安心だ。もっともスコアが下がるようだが……。

ギリシャ神話と言うこともあって、かなりシュールな人物も登場するが、ゆっくり話を伺っておけば、割とサクサクとゲームは進行していく。操作もマウスひとつで行えるため、ちょっと慣れれば戸惑うことはない。行動を起こしたりするには、画面下に表示されているアイコンをクリックすればよいのだ。

このゲームをプレイすれば、ギリシャ神話にけっこう詳しくなれるし、しかも、インフォをクリックすると下地になったギリシャ神話もある。ギリシャ神話になじみのない人でも興味が湧いてくるだろう。それもまた楽しいではないか。主人公の顔がちょっとヒーロー向きではないような気がするが、ギリシャ神話のシュールな世界をぜひ日本語で体験してみてほしい。のめり込むこと請け合いだ。

キャラクター

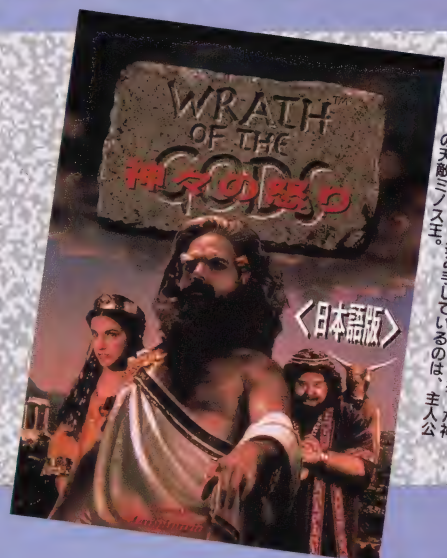
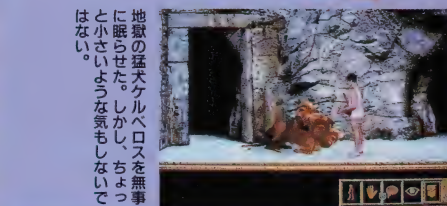
吹き替えに初挑戦

予言者オラクル

今回の日本語版では、あの早見優が吹き替えに初挑戦。しかも1人3役の熱演をする。いきなり「序章」のナレーターで登場したかと思うと、次はゲーム進行のヒントをくれる予言者オラクル役。これはインテリジェンスな優ちゃんのハマリ役だ。そして最後の難問の前「噴水の場面」で登場する王女アリアドネ役。アリアドネこと優ちゃんと英会話しながら、強敵ミノタウルスと戦うカギを引き出す設定になっているから楽しめる。

彼が主人公。蛇から情報を聞いている。もうちょっと凛々しいお顔の方がヒーローらしいような……。

これが有名な半人半馬のケンタウルス。主人公の育ての親である。

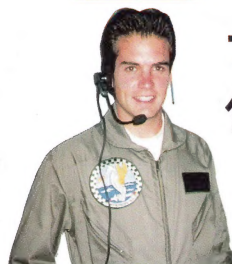
マップがあれば道に迷うこともない。冒険は、100以上の場面に及ぶ。

中央にいる男はゼウス。最も権力を持った神である。後ろで揉み手しているのは、主人公の天敵ミノス王。

地獄の猛犬ケルベロスを無事に眠らせた。しかし、ちょっと小さいような気もしないではない。

羽を作っているおじさん。これも有名な話。このおじさんとは仲良くしないといけない。

いろいろな生物が融合しているキマイラとの戦い。無事に生き延びることができるのだろうか?

namco SPECIAL OFFER

MAGIC EDGE ENTERTAINMENT CENTER

ナムコ・マジックエッジ・エンターテインメントセンター
(Sコース、Xコース)

ナムコ・マジックエッジ・エンターテインメントセンター 体験アメリカツアー

急募

限定企画 各コース30名様

本格的戦闘機操縦の バーチャルリアリティー体験！

ご旅行期間・代金……6日間 [出発日ならびに帰国日を含みます。]

コースNo.	ご旅行期間	Sコース	Xコース
1219	平成6年12月19日(月)～12月24日(土)	￥181,000-	￥175,000-
1220	平成6年12月20日(火)～12月25日(日)	￥181,000-	￥175,000-
0116	平成7年1月16日(月)～1月21日(土)	￥195,000-	￥189,000-
0117	平成7年1月17日(火)～1月22日(日)	￥195,000-	￥189,000-
0213	平成7年2月13日(月)～2月18日(土)	￥185,000-	￥179,000-
0214	平成7年2月14日(火)～2月19日(日)	￥185,000-	￥179,000-
0327	平成7年3月27日(月)～4月1日(土)	￥195,000-	￥189,000-
0328	平成7年3月28日(火)～4月2日(日)	￥195,000-	￥189,000-
0329	平成7年3月29日(水)～4月3日(月)	￥195,000-	￥189,000-

全コースとも、同一出発日の最少催行人員は30名様以上といたします。

サンフランシスコ（Sコース、Xコース）

SFO／USTTA

1 ナムコ完全バックアップのスーパー体験に、人気のアメリカ西海岸を組み込んだ特別企画！
2 各コースとも快適なホテルをご用意!! 短い滞在でも時間が有効に使えるロケーションも魅力。
3 旅程表中の観光入場料金は全て含まれています!! 資料請求はお急ぎ下さい。

グランドキャニオン（Sコース）

アメリカン・フォトライブラリー／USTTA

namco MAGIC TOUR Sコース
ナムコ・マジックエッジ・エンターテインメントセンター（サンフランシスコ）＆
グランド・キャニオン（ラスベガス）　6DAYS

日次	発着地名／滞在地名	現地時間	交通機関名	摘要
1	東京（成田）発 …日付変更線通過… サンフランシスコ着 サンフランシスコ滞	午後 午前 日中	航空機 専用バス	空路、アメリカへ出発。 サンフランシスコ市内半日観光 ◆ゴールデンゲートブリッジ・ビジターポイント、◆ツインピークス、◆フィッシャーマンズワーフ、◇ユニオンスクエアなどを訪れ、ホテルへ向かいます。（途中市内レストランにてご昼食） （夕△・朝△・昼○・ター） （サンフランシスコ泊）
2	サンフランシスコ滞 サンフランシスコ発 マウンテンビュー着 マウンテンビュー滞 マウンテンビュー発 サンフランシスコ着	午前 午後 午後 午後 夕刻 夕刻 夜	 専用バス 専用バス	自由行動 一路、ナムコ・マジックエッジ・エンターテインメントセンターのあるマウンテンビューへ向かいます。 ◆namco MAGIC EDGE ENTERTAINMENT CENTER 体験 本格的戦闘機操縦のバーチャル・リアリティー施設を訪れ、フライトスーツを着用しフライトをご体験いただきます。 "HAVE A NICE FLIGHT !" フライト後はセンターのスタッフと共に、ビュッフェパーティー…。その際フライト体験を証明するサーフィケートをお渡しいたします。 一路、再びサンフランシスコへ戻ります。 （朝○・昼ー・夕○） （サンフランシスコ泊）
3	サンフランシスコ滞 サンフランシスコ発 ラスベガス着 ラスベガス滞	朝 午前 午前 午後 夜	専用バス 航空機 専用バス	空港へ向かいます。 空路、ラスベガスへ向かいます。 ◆MGMテーマパーク半日見学 楽しいアイデアに満ちた話題のテーマパーク "MGMテーマパーク" を訪れ、その後ホテルへ向かいます。（入場料金はご旅行代金に含まれています） 自由行動 眠らない都市ラスベガスの夜を、じっくりとお楽しみ下さい。（21歳未満の方はカジノをお楽しみいただけません） （朝○・昼ー・ター） （ラスベガス泊）
4	ラスベガス滞 ラスベガス発 グランドキャニオン着 グランドキャニオン発 ラスベガス着	朝 朝 午前 午後 夕刻	専用バス 航空機 専用バス	空港へ向かいます。 空路、グランドキャニオンへ向かいます。 グランドキャニオン終日観光 数億年にわたり大自然が作り出した驚異の造形美 "グランドキャニオン"。そのスケールの大きさをご体験下さい。（途中現地レストランにてご昼食） 空路、再びラスベガスへ向かいます。着後、ホテルへ戻ります。 （朝○・昼○・ター） （ラスベガス泊）
5	ラスベガス滞 ラスベガス発	朝 午前	専用バス 航空機 航空機	空港へ向かいます。 空路、西海岸主要都市にて乗り継ぎ帰国の途へ。 （朝○・昼△） （機内泊）
6	東京（成田）着		午後	通関手続き後、解散。 この度のご参加、誠にありがとうございました。（昼△）

namco MAGIC TOUR Xコース
ナムコ・マジックエッジ・エンターテインメントセンター（サンフランシスコ）＆
ユニバーサル・スタジオ（ロスアンゼルス）　6DAYS

日次	発着地名／滞在地名	現地時間	交通機関名	摘要
1	東京（成田）発 …日付変更線通過… サンフランシスコ着 サンフランシスコ滞	午後 午前 日中	航空機 専用バス	空路、アメリカへ出発。 サンフランシスコ市内半日観光 ◆ゴールデンゲートブリッジ・ビジターポイント、◆ツインピークス、◆フィッシャーマンズワーフ、◇ユニオンスクエアなどを訪れ、ホテルへ向かいます。（途中市内レストランにてご昼食） （夕△・朝△・昼○・ター） （サンフランシスコ泊）
2	サンフランシスコ滞 サンフランシスコ発 マウンテンビュー着 マウンテンビュー滞 マウンテンビュー発 サンフランシスコ着	午前 午後 午後 午後 夕刻 夕刻 夜	 専用バス 専用バス	自由行動 一路、ナムコ・マジックエッジ・エンターテインメントセンターのあるマウンテンビューへ向かいます。 ◆namco MAGIC EDGE ENTERTAINMENT CENTER 体験 本格的戦闘機操縦のバーチャル・リアリティー施設を訪れ、フライトスーツを着用しフライトをご体験いただきます。 "HAVE A NICE FLIGHT !" フライト後はセンターのスタッフと共に、ビュッフェパーティー…。その際フライト体験を証明するサーフィケートをお渡しいたします。 一路、再びサンフランシスコへ戻ります。 （朝○・昼ー・夕○） （サンフランシスコ泊）
3	サンフランシスコ滞 サンフランシスコ発 ロスアンゼルス着 ロスアンゼルス滞	朝 午前 午前 午後	専用バス 航空機 専用バス	空港へ向かいます。 空路、ラスベガスへ向かいます。 ◆ロスアンゼルス市内半日観光 ◆グローマンズチャイニーズシアター、◆ファーマーズマーケット、◆マリナデルレイ、◇ハリウッドなどを訪れ、ホテルへ向かいます。 （朝○・昼ー・ター） （ロスアンゼルス泊）
4	ロスアンゼルス滞	終日	専用バス	◆ユニバーサルスタジオ観光＆モースショッピング アメリカ映画ですっかりお馴染みのユニバーサルスタジオをお楽しみいただいた後、ショッピングモールでショッピングのお時間もご用意いたします。 （ユニバーサルスタジオの入場料金はご旅行代金に含まれています） （朝○・昼ー・ター） （ロスアンゼルス泊）
5	ロスアンゼルス滞 ロスアンゼルス発	午前 昼	専用バス 航空機 航空機	空港へ向かいます。 空路、西海岸主要都市にて乗り継ぎ帰国の途へ。 （朝○・昼△） （機内泊）
6	東京（成田）着		午後	通関手続き後、解散。 この度のご参加、誠にありがとうございました。（昼△）

※この旅程表中に記載された、全ての発着日時および交通機関は変更となることがございます。

■ご利用予定航空会社
UNITED AIRLINES　ユナイテッド航空
AMERICAN AIRLINES　アメリカン航空
DELTA AIRLINES　デルタ航空

■ご宿泊予定ホテル
サンフランシスコ＝PARC FIFTY FIVE
ラスベガス＝FLAMINGO HILTON
ロスアンゼルス＝UNIVERSAL CITY HILTON & TOWERS
または同等クラスのホテル利用を想定しています。

■食事条件表示
○印＝食事付き
△＝機内食
ー＝食事なし
（お飲み物代は別途申し受けます。）

■時間帯表示の目安
朝＝7:00～9:00　夕刻＝17:00～20:00
午前＝9:00～12:00　夜＝20:00～23:00
昼＝12:00～13:00　日中＝10:00～15:00
午後＝13:00～17:00　終日＝9:00～17:00

(上記目安は、旅行催行の際の時間帯を確約するものではございません。)

■市内観光中の見学方法
◆印＝下車観光
◇印＝車窓観光

■ご旅行条件
※添乗員は同行いたしませんが、現地係員がお世話させていただきます。
※最少催行人員：各コース各出発日とも20名様とさせていただきます。
No.044094113451

詳しい旅行内容のお問い合わせ 募集要項のご請求はお電話でどうぞ！

03-3562-4911

受付時間 9:15～18:00（月曜～金曜）

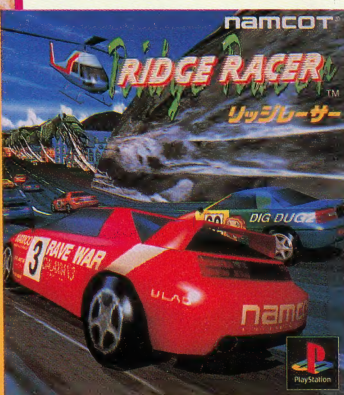
人が好き。地球が好き。旅がスキ。

運輸大臣登録一般旅行業第20号 (社)日本旅行業協会会員

企画：株式会社ナムコ　主催：近畿日本ツーリスト

銀座海外旅行支店
〒104 東京都中央区銀座3-5-4 銀座十字屋ビル7F
「namco FLY to FLY」ナムコ・マジックツアー係
担当デスク：新開・高橋

…Present for you…

読者プレゼント

プレイステーション用CD-ROMソフト

リッジレーサー（1名様）

注目の次世代ゲーム機，プレイステーション用ソフト第1弾『リッジレーサー』。業務用版の完全移植を実現しました。ビューティフルな3次元CG映像でのドリフト走行が可能。リアルな操作感をお楽しみ下さい！

CD

リッジーレーサー2（1名様）

ビクターエンタテインメントより発売中のナムコゲームサウンドエクスプレス第14弾。インナーには開発担当者による㊙裏話や解説，サウンドクリエーターが語る『リッジーレーサー2』への想い等をつづってます。

神戸異人館のオルゴール（1名様）

エキゾティック"神戸"の代表選手・異人館のショップで，ノワーズ取材班が見つけてきました。曲は「いとしのエリー」です。風見鶏がチャーミング。

『マスク』のTシャツ&キャップ（2タイプ　各1名様）

古代の呪いが込められた「仮面」をめぐるファンタスティックなスーパーコメディ。アメリカで爆発的人気を誇るこの映画，日本でのロードショーは来春ですが，いち早くプレミアムグッズが届きました！

パックマン時計（3色　各1名様）

パックマンが円を描きながらフルーツやモンスターを食べていく(!?)。実はこのパックマン，れっきとした秒針なのです。けど何故か，棒状の針は長針と短針だけ……。ん～，不思議。その辺のキャラクター時計とはワケがちがう！

マイクロガンダムシリーズ（4体セットで15名様）

TOY　SHOPでは売り切れ続出，今やコレクターズアイテムにもなりつつあるマイクロガンダムシリーズ。ナムコのお店では景品にしているところもあります。左から，ガンダム，ガンダムアーマードタイプ，Vガンダム，Vガンダムキャノンタイプ。

Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日

リアルアクション

初代ゴジラ&キングギドラ（各3名様）

Ⓒ 1994 東宝・東宝映画

変遷し続けてきた歴代ゴジラの中でも，1番人気を誇ると言われる初代ゴジラと，キングギドラのスーパーリアルモデル。誰をも唸らせる迫力！

穴井夕子さんから

サイン入りアンブレラ（1名様）

ゲームが大好きな穴井夕子さん。ペパーミントグリーンの折り畳み傘にサインをしてくれました。

『幽☆遊☆白書』の声優・檜山修之さん（飛影役）と緒方恵美さん（蔵馬役）が，本誌インタビュー後，サインを描いてくれました。ファンは絶対欲しい！

檜山修之さん&緒方恵美さんのサイン色紙（3名様）

応募方法

巻末の読者アンケートにお答えの上，希望賞品を明記しハガキに切手を貼ってお送り下さい。抽選の上，プレゼントを差し上げます。なお，当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

締切　1995年1月31日（火曜日）必着

次号ノワーズは，1995年3月31日発行予定です。

興収$143,688,000突破!!
スクリーンインターナショナル誌
全世界空前の超メガ・ヒット!!
『T2』『ジュラシック・パーク』を生み出したジョージ・ルーカスのILMが総力を結集!SFXラブ・ファンタジー!!
全米を爆笑の渦に巻き込んだジム・キャリー!
しばらくはこの男から目が離せない!
(ニューズ・ウィーク誌)
目もくらむほどのSFX!!
(バラエティ誌)
本年度最高の成功をおさめるであろう映画だ!!
(エンターテイメント誌)
SOMEBODY STOP ME
このブームはもう誰にも止められない!!
マスク
MASK
全米熱狂ジム・キャリー主演!!
チャールズ・ラッセル監督作品
ジム・キャリー●ピーター・リーガート●ピーター・グリーン●エイミィ・ヤスベック●リチャード・ジーニ●キャメロン・ディアス
ニューライン・シネマ・プロダクション "THE MASK" 協力●ダークホース・エンターテイメント 監督●チャールズ・ラッセル 製作●ボブ・エンゲルマン
原作●マイケル・ファーロン マーク・ヴェルハイデン 脚本●マイク・ワーブ 製作総指揮●マイク・リチャードソン チャールズ・ラッセル 撮影●ジョン・R・レオネッティ
プロダクション・デザイナー●クレイグ・スターンズ 編集●アーサー・コバーン 音楽●ランディ・イーデルマン
スペシャル・ヴィジュアル・エフェクト&アニメーション●インダストリアル・ライト&マジック ミュージック・スーパーバイザー●ボニー・グリーンバーグ
キャスティング●ファーン・チャンピオン C.S.A&マーク・パラディーニ ノベライズ●角川書店 サウンドトラック●ソニー・ミュージック・エンターテイメント EPIC・ソニー・レコード
ギャガ・ヒューマックス共同配給 GAGA/HUMAX 提供/東宝 角川書店 ナムコ BMGビクター ヒューマックス・ピクチャーズ ギャガ・コミュニケーションズ NEW LINE CINEMA
©1994 New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.
来春、日劇プラザ他、全国東宝洋画系にてマスク大上陸。

NOURS vol.6

1994年11月30日発行　●発行人　中村 雅哉　●編集人　古川 尚美
株式会社ナムコ　コーポレート・コミュニケーション室宣伝統括課ノワーズ編集室
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ☎03(3756)2311